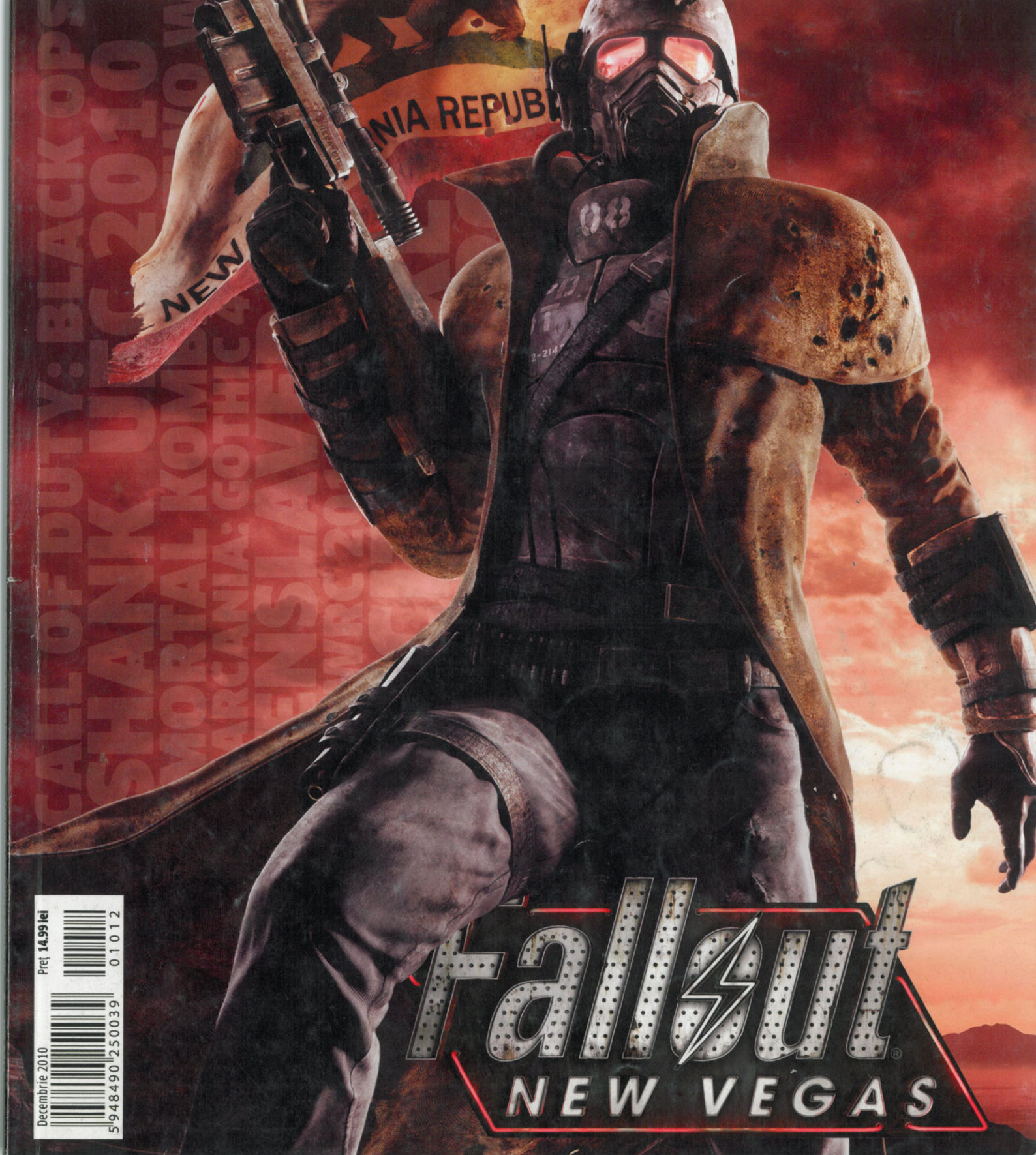


JOC FULL VELVET ASSASSIN

NEW



Decembre 2010

Pret 14.99 lei



01012

Fallout

NEW VEGAS

DOUĂ REVISTE LA SUPER PREȚ!

9⁹⁵ LEI

FOTO-VIDEO

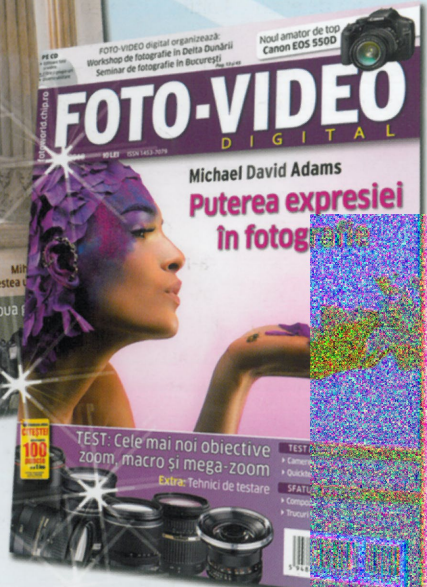
fotoworld.chip.ro

D I G I T A L

collection



ediția 06/2010



ediția 05/2010



ediția 04/2010



ediția 03/2010



ediția 02/2010



ediția 05/2010

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteloaie (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Cosmin Aionită
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.angel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Zrt., Veszprem, Ungaria.

BRAT LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
conform Studiului Național de Audiență. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie - mai 2009, revista LEVEL a
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986
exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

| | |
|-------------------|--------|
| Asus | 7 |
| A-Data | 11 |
| Best Distribution | 43,100 |
| D-Link | 47 |
| Ubisoft | 29 |

„BUSINESS AS USUAL“

Trebuie să vă mărturisesc o descumpănire. Acum, după ce am scris recenzii la Civilization V și la Arcania: Gothic 4, am ajuns să am o nedumerire pe care nu vreau să o văd devenind teamă. Așa că vă voi vorbi deschis. Până la urmă, în viața mea, voi îmi sunteți incredibil de aproape. Oricât m-aș ascunde după un preț pus pe niște foi de hârtie, adevărul gol este acela că vouă vă dedic cea mai mare parte a ființei mele, față de voi am cel mai mare angajament de energie și idei din tot ceea ce fac. De aceea nu pot pune un vâl de amăgire între mine și voi. De aceea, acest vâl nu poate filtra adevărul, mai ales între mine și eu însumi. Voi gândi cu voce tare, nemijlocit, ca să mă puteți auzi.

Încă de la articolul de Fallout 3 mi-am dat seama că așa nu se mai poate. Mai ales în cazul seriilor de jocuri cu tradiție, ce au făcut istorie și au creat legendă, degradarea calitativă adusă de titlurile recente ce le continuă m-a pus în fața unei mari dificultăți jurnaliste. Am simțit nevoia de a scrie critic, de a face comparații elocvente, de a fi devastator în prezentarea și deconstruirea mecanismului prin care unele serii admirabile au suferit ceea ce am considerat din adâncul meu ca fiind o prostire. Adică rezultatul unei simplificări dictate strict de interesul comercial și „sprijinite” uneori de o incompetență de marketing uluitoare. But they got away with murder, și vânzările variantelor noi, cretinizate, dumbed down, ale unor titluri ce continuă serii inițial geniale, îmi arată că trebuie să schimb ceva în abordarea mea. Dar, pot eu oare să laud, să mă screm să gădesc lucruri bune, uitând de mine și de tot ce am prețuit atunci și prețuiesc acum și mai mult? Pot eu să mă schimb după chipul și asemănarea cererii și ofertei, părăsind pustia în care m-aș lamenta acuzator precum Botezătorul?

Posibilă opțiune: abordarea manierei profesionistului cu obiective precise, trasate în termeni probitați economice. Scopul articolelor mele ar fi de a vă informa cât mai cuprinzător posibil asupra calității unui joc, oferindu-vă datele necesare pentru ca voi să luați decizia esențială: îl veți cumpăra sau nu? La asta s-ar putea reduce tot, eu scriu ca voi să știți cum să vă cheltuiți banii. Astfel, revista ar căpăta un deosebit caracter utili-

tar, iar valoarea economică a produsului nostru jurnalistic și-ar atinge maximul. Angajatorul meu ar jubila, cu siguranță. La fel, probabil, și o bună parte din voi.

Dar eu, nu. Eu cred că pentru cei mai mulți dintre noi jocurile pot fi una din foarte puținele șanse de a ieși tocmai din cercul gândirii exclusiv materiale, de a sparge tiparul principiilor de viață pe care le luăm ca un dat ce nu poate fi provocat, de a înțelege ceva de dincolo de realitatea în care alții știu mereu mai bine ce este potrivit pentru tine și alcătuiesc lumea după cum cred ei că TREBUIE să crezi tu. În unele jocuri există șansa de a vedea mai mult și de a înțelege mai mult decât vezi. Iar asta pentru că unele jocuri sunt născute, nu făcute. Unele jocuri sunt create, nu fabricate.

Creația. Oriunde o găsec și oriunde reușesc să-mi deschid ochii către ea, îmi dă viață, suflu, îmi întărește bătăile inimii și îmi ascute mintea. Sunt dependent de creație așa cum depind de Creație. Șansa contactului direct, nemijlocit, cu creația, îmi este oferită de unele jocuri în integralitatea lor, de altele numai prin părți, amănunte, mici străfulgerări și răsfărângeri. Dar și atât îmi este de ajuns ca să simt iarăși și iarăși imboldul de nestăvilit al mărturisirii creației, așa cum am văzut-o și am putut-o înțelege, ici și colo, prin puhoiul titlurilor aflate la vânzare.

„Cum e jocul ăsta, e mișto?” este o întrebare pe care o aud tot atât de des pe cât aud oameni punând întrebarea „Crezi în Dumnezeu?”. Reacția mea - o ridicare din umeri însoțită de un zâmbet ușor enervat. Nu am un răspuns la astfel de întrebări. Eu nu pot nimic mai mult decât să mărturisesc creația și Creația, așa cum le găsec și pricep. Ele nu pot fi rupte una de alta, iar aici se află o taină care mă face de fiecare dată să mă luminez de bucurie și să mă duc la calculator, ca să vă scriu. Nu sunt un redactor, sunt un mărturisitor. Iar asta, îmi dau seama, am fost de când mă știu. Trebuie doar să mă ascut și mai fin în a surprinde semnele creației - căci tărăboiul neguțătorilor și liniștea creatorilor se împletesc teribil în industria asta a jocurilor, numai bine ca să te deruteze tot mai mult. Dar, așa a fost dintotdeauna. Nici eu nu mă schimb. Treaba merge mai departe. „Business as usual”.

Marius Ghinea

KiMO

- 1 Call of Duty: Black Ops
- 2 Fallout: New Vegas
- 3 UFC 2010



Koniec

- 1 UFC 2010
- 2 Fallout: New Vegas
- 3 Call of Duty: Black Ops



cioLAN

- 1 Fallout: New Vegas
- 2 Lionheart: King's Crusade
- 3 Pokemon HeartGold



Marius Ghinea

- 1 Fallout: New Vegas
- 2 WRC
- 3 Call of Duty: Black Ops



Caleb

- 1 Fallout: New Vegas
- 2 Call of Duty: Black Ops
- 3 Shank



BogdanS

- 1 BenQ MX810ST
- 2 Logitech Wireless Gaming Mouse G700
- 3 BenQ XL2410T



De asemenea, îi urăm bun venit în rândul colaboratorilor LEVEL lui Cosmin Aioniță, fost membru al acum defunctei XtremPC. Să fie primit.

REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate la categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



Bun venit în Vegas. Noul Vegas.

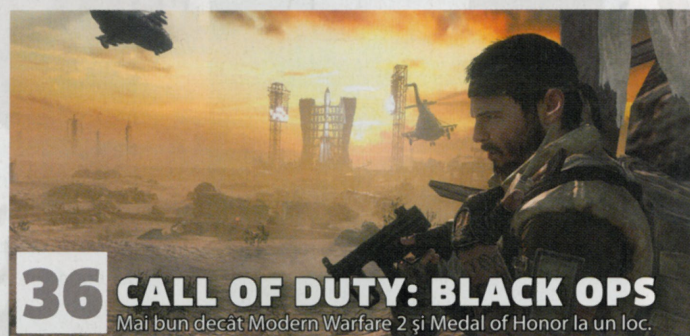
22 FALLOUT: NEW VEGAS



GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

Un nou capitol din peripețiile lui Sparge-oase.

60



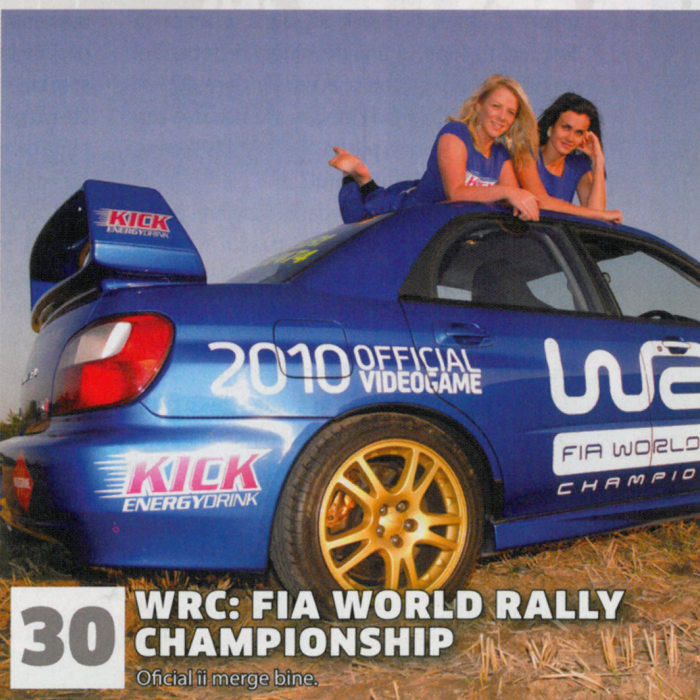
36 CALL OF DUTY: BLACK OPS

Mai bun decât Modern Warfare 2 și Medal of Honor la un loc.



62 UFC 2010 UNDISPUTED

Capul plecat, piciorul tău.



30 WRC: FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Oficial îi merge bine.



Oaia neagră a familiei ne face cu mâna.

48 ARCANIA: GOTHIC 4

VELVET ASSASSIN

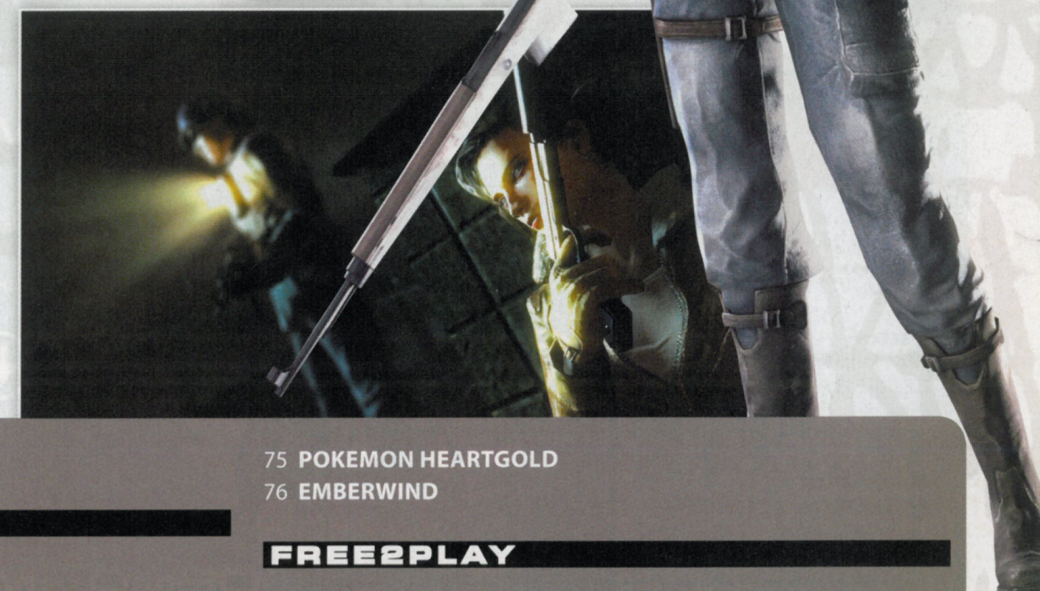
În Velvet Assassin avem ocazia să intrăm în pielea spioanei Violette Summers, aflată pe ștutul de plată al unei agenții britanice de spionaj. Un aspect deosebit al poveștii, dat chiar de începutul aventurii, este acela că Violette ni se prezintă, inițial, în comă. Și cum stă ea cuminte și visătoare pe pătutul ei de spital, începem să-i re-trăim misiunile din trecut de sub pleoape. Pare ciudat, dar poate fi un început promițător pentru o poveste de zile mari. Misiunile nu au continuitate, iar prin fiecare nivel există tot felul de obiective bonus și obiecte bune de colecționat care cresc experiența. Cu punctele de experiență acumulate îți poți îmbunătăți apoi abilitățile, producătorul încercând astfel să-i dea jocului un aer de RPG, oricât de neînsemnat sau nepotrivit ar fi el.

Când te gândești la shootere third-person îmbibate cu elemente de stealth, jocurile din seria Splinter Cell îți vin imediat în minte, deoarece sunt exemple perfecte ale genului. Pe primul dintre ele l-am dat chiar și în versiune full. Prin comparație, lui Velvet Assassin îi lipsește, parcă, o mecanică de joc mai detaliată. Mecanica furișatului pur și simplu funcționează, de unde rezultă că jocul a fost conceput cu gândul la cei mai puțin răbdători dintre noi. La fel și lupta. Ai la dispoziție o serie de arme, însă cea mai bună și mai eficientă dintre toate se poate dovedi a fi cuțitul. Dar atenție, pentru că în multe cazuri uciderea unui soldat nazist poate necesita mai multe lovituri de lamă. Lucru deloc liniștitor, pentru că imediat după aplicarea primei lovituri acesta poate țipa, dându-te de gol.

Ca să eviți complicațiile, trebuie să te furișezi în spatele lui și să apeși tasta sau butonul „special” care declanșează un atac unic ce ucide dintr-o singură lovitură. Dar trebuie să fii exact în spatele lui și să ai grijă să nu execuți din greșală atacuri simple de cuțit, altfel ajungi în situația de mai sus. De fapt, în Velvet Assassin este mai indicat să eviți lupta.

Jocul este un stealth action pentru mase, este clar. Dacă nu-ți place sau nu ai răbdare să înveți tot felul de mișcări complicate, Velvet Assassin este pentru tine. Cu toate acestea, are și elemente de gameplay in-

teresante, precum și o poveste atractivă. Iar ca fapt divers, celor care posedă un controller în ogradă le recomandăm să-l folosească.



08 ȘTIRI

SPECIAL

12 ONIOMANIE CONSOLISTICĂ

PREVIEW

18 MORTAL KOMBAT

20 DEAD SPACE 2

REVIEW

22 FALLOUT: NEW VEGAS

30 WRC: FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

34 JAMES BOND 007: BLOOD STONE

36 CALL OF DUTY: BLACK OPS

44 LIONHEART: KING'S CRUSADE

48 ARCANIA: GOTHIC 4

54 CITIES XL 2011

56 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

58 THE BALL

60 GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

62 UFC UNDISPUTED 2010

66 ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

70 SHANK

72 PUZZLE QUEST 2

75 POKEMON HEARTGOLD

76 EMBERWIND

FREE2PLAY

78 THE CALL OF THE FIREFLIES

78 MODULAR COMBAT

RETRO

80 CHASE HQ

HOBBY

81 THE WITCHER - THE ADVENTURE CARD GAME

HARDWARE

84 GADGETURI

88 TEST COMPARATIV - ALTERNATIVE MUZICALE

90 TESTE

LIFESTYLE

94 NEMIRA

94 FILM - THE SOCIAL NETWORK

95 WWW.

Demo

Football Manager 2011 /
Lionheart: King's Crusade / Sonic
Fan Remix / The Ball / Woody Two-
Legs: Attack of the Zombie Pirates

MODs

The Call Of The Fireflies (Crysis) /
Modular Combat (Half-Life 2)

**Media
Filme**

Assassin's Creed: Brotherhood /
Beyond Black Mesa / The Cursed
Crusade / Majesty 2: Battles of
Ardania / Mortal Kombat 9 /
Shogun 2: Total War

Imagini

Dead Space 2 / Mortal Kombat 9

Wallpaper

Battlefield: Bad Company 2 / DiRT
3 / Red Dead Redemption / Star
Wars: The Force Unleashed 2

Drivere

ATI Catalyst 10.10 / NVIDIA
ForceWare 260.99

Patch

FIFA 11 v1.01 / Fallout: New Vegas
G.E.C.K. Editor

Antivirus

AVG Free Edition 10.0 1153a3218

Freeware

7-Zip 4.65 / ATI TrayTools
1.6.9.1464b / CCCP Codec Pack /
RivaTuner 2.24C / Totally Free
Burner 5.0

Shareware

DAEMON Tools Lite 4.35.5

EXTRA

Kaizer (versiune completă) / Super
Crate Box (versiune completă) /
LEVEL DVD Finder

FOOTBALL MANAGER 2011

Sau cum poți deveni managerul unei echipe de fotbal în câțiva pași simpli. Do you have what it takes to become the new Gigi?

**LIONHEART: KING'S CRUSADE**

Lionheart: King's Crusade este un joc de strategie în timp real a cărui acțiune se petrece în era celei de-A Treia Cruciade, anii 1189-1192.

**THE BALL**

Dovada că oricine își poate îndeplini visul de a realiza un joc, mai ales dacă folosește unelte oferite de Epic Games în mod gratuit. Oferta zilei: puzzle-uri.

**THE CALL OF THE FIREFLIES**

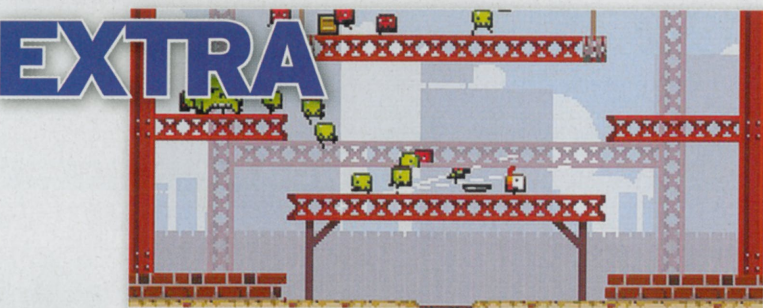
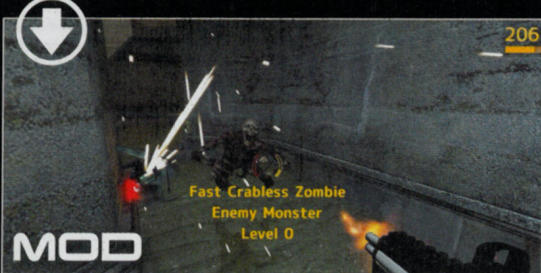
The Call Of The Fireflies este mod single player pentru Crysis, dar al cărui gameplay este bazat pe puzzle-uri. Nu există arme, nici nanocostume.

**SONIC FAN REMIX**

Un omagiu adus lui Sonic de către fani, pentru fani. Rezultatul este incredibil.

**MODULAR COMBAT**

Modular Combat este un mod de tip shooter pentru Half-Life 2, ce pune accentul pe elemente de role-play și are la bază tocmai universul Half-Life.

**SUPER CRATE BOX
(VERSIUNE COMPLETĂ)**

Pregătiți-vă pentru un festin arcade „old school”, cu o mecanică de joc deosebit de interesantă. Retro all the way!

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusurilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (inchiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în varianta completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

www.level.ro

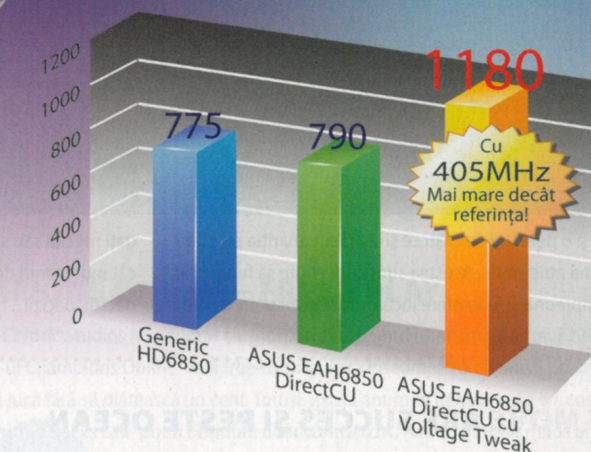
Seria de plăci video ASUS EAH6850 DirectCU

Rămâi rece în timpul acțiunii

Cu 20% mai răcoroasă și overclockată din fabrică la 790 MHz



Funcția exclusivă ASUS Voltage Tweak îți permite să supratacezi EAH6850 DirectCU până la o frecvență de 1180 MHz, cu 405 MHz mai sus decât modelul de referință.



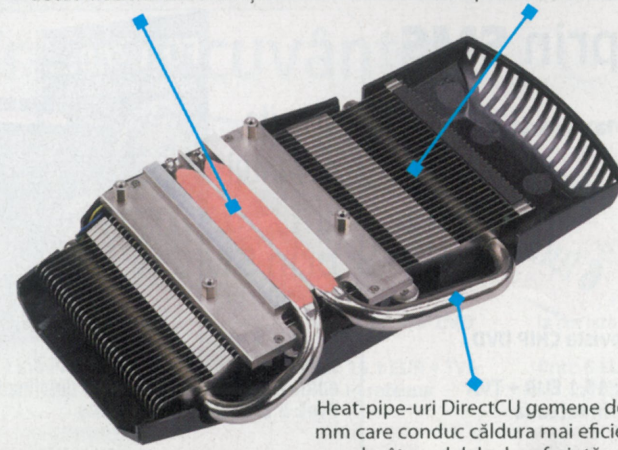
Accelerează cu cea mai nouă generație de plăci video AMD Radeon pentru gaming și divertisment HD - seria EAH6800 de la ASUS, compatibilă cu DirectX 11 a sosit!!

Este timpul să îți îmbunătățești grafica PC-ului: EAH6850 are în dotare 1GB memorie video GDDR5 ce comunică cu cipul grafic printr-o magistrală de 256 de biți, iar nucleul grafic este tactat la 790 MHz.

Cu EAH6850 DirectCU vei avea parte de o experiență de gaming și divertisment mult mai răcoroasă, datorită heat-pipe-urilor din cupru care intră în contact direct cu nucleul grafic. Astfel, se obține o funcționare cu 20% mai răcoroasă decât a modelului de referință. O răcire mai bună înseamnă o performanță mai bună, o viață mai lungă și mai multă siguranță în timpul overclocking-ului!

Contact direct cu GPU-ul pentru a disipa căldura mult mai eficient decât modelul de referință

Heatsink din aluminiu care oferă o suprafață optimă pentru disiparea căldurii.



Heat-pipe-uri DirectCU gemene de 8 mm care conduc căldura mai eficient decât modelele de referință.

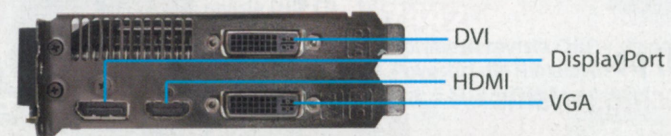
Mai mult decât performanță pură, tehnologia AMD Eyefinity multi-screen îți extinde vizibilitatea pe trei ecrane pentru un sistem desktop imens și o experiență gaming imersivă. În plus, seria EAH6800 debutează cu tehnologia 3D și multimedia de la AMD, HD3D. Bucură-te de jocuri și vizionează filme, inclusiv Blu-ray, în rezoluție de înaltă calitate și refresh 3D rapid. Experiența cinematografică a ajuns în sfârșit pe PC-ul tău!

Și nu uita de toate celelalte caracteristici pe care ASUS le-a adăugat plăcii grafice AMD:

- Ventilator împotriva prafului, care rezită cu până la 25% mai mult în timp și răcorește mai bine
- GPU Guard, ceea ce înseamnă fiabilitate în condiții extreme (straturile PCB-ului sunt întărite suplimentar)
- Scut EMI puternic care păstrează imaginea clară și te protejează de radiațiile nedorite

Specificații:

| | |
|-------------------|----------------------------|
| Model | EAH6850 DirectCU/2DIS/1GD5 |
| GPU | AMD Radeon HD 6850 |
| Standard bus | PCI Express® 2.1 |
| Memorie video | 1GB GDDR5 |
| Frecvență GPU | 790 MHz |
| Frecvență memorie | 4000MHz (1000MHz GDDR5) |
| Interfață memorie | 256 bit |



* În funcție de configurația sistemului și modul de utilizare, rezultatele pot varia.



UNELTE PENTRU STARCRAFT 2

A venit și rândul fanilor StarCraft 2 să primească un set de unelte care se presupune că-i vor transforma în mici zei ai RTS-ului. Am folosit pluralul pentru că nu e vorba doar despre un simplu șoarec de birou. Blizzard și Razer le vor oferi împătimitilor de StarCraft 2 un set întreg de periferice. Este vorba despre un mouse, o tastatură și o pereche de căști ce și-au făcut apariția pe piață în luna noiembrie. Acestea sunt concepute să funcționeze împreună și să le ofere jucătorilor viteză și precizie de

care au nevoie într-o bătălie. Totuși, pot fi folosite și independent și, dacă nu sunteți dispuși să scoateți din buzunar 320 de dolari pentru a le achiziționa pe toate trei, gândiți-vă bine ce vreți să cumpărați. Căștile, să puteți auzi din celălalt capăt al hârtii cum sfârșie picioarele muștei care s-a așezat din greșeală pe fruntea unui Archon? Sau poate tastatura, să vă surprindă oponenții cu un gtfo, n00b chiar înainte să-i trimiteți zergul în bază. Sau șoarecul, căci ce contează mai mult, să câștigați meciul sau să aveți mai multe clicuri pe secundă decât mocofanul de la capătul opus al internetului? Decizii, decizii, decizii...

PS MOVE ARE SUCCES ȘI PESTE OCEAN

Acum ceva timp, Andrew House, șeful SCEA, ne informa că PlayStation Move s-a bucurat de un real succes în Europa, în prima lună de la lansare înregistrându-se peste 1,5 milioane de controller-e vândute. Se pare că gadgetul celor de la Sony a prins și la publicul de peste Ocean. Jack Tretton, CEO SCEA, a declarat, foarte mândru de altfel, că peste 1 milion de controller-e au fost livrate în America de Nord și America Latină. Și pentru că cererea este mare,



cei de la Sony s-au văzut nevoiți să mărească producția. Cu toate acestea, Tretton e de părere că până în februarie Sony nu va reuși să își mărească stocul suficient cât să facă față cererilor. Vedeți, noi și frații noștri de peste Ocean nu suntem chiar atât de diferiți. Om fi noi mai deștepți și mai slăbuți, dar, asemenea lor, nu ne dăm înapoi de la nimic ca să facem sport în fața televizorului.

F3AR ÎN MARTI3

Warner Bros și Day 1 Studios plănuiseră inițial să ne ofere F.E.A.R. 3 în iarnă, dar în luna august l-au amânat pentru 2011, fără să specifice o dată exactă. În cele din urmă au făcut-o. Așadar, Alma, împreună cu Paxton Fettel și Point Man, va răspândi din nou frica în toată populația globului începând cu data de 22 martie 2011. Vine vine priimăvara, va fi frică-n toaăaaată țaraaaa.



MECCA GAMING-ULUI MODERN

Conform statisticilor realizate de AllFacebook.com, Nielsen, Games.com și InsideFacebook, din cei peste 500 de milioane de utilizatori ai site-ului de socializare Facebook, 50% și-au făcut contul special pentru a se juca. Asta înseamnă că în jur de 250 de milioane de utilizatori de sex feminin.

- 50 de milioane se declară dependenți de aceste jocuri
- 50 de milioane dau bani din propriul buzunar pentru a beneficia de bonusurile oferite
- 56 de milioane se joacă zilnic
- 290 de milioane se joacă lunar

După un calcul îndrăzneț, statistica arată că utilizatorii se joacă aproximativ 927 de milioane de ore pe lună, asta fiind echivalentul a 105.878 de mii de ani. Dacă aveți visuri de îmbogățire rapidă, cred că un joc pe Facebook ar fi mult mai ușor și mai rapid de realizat decât jaful acela pe care îl plănuți încă din copilărie. Zic eu...

P.S: Pentru a suta oară: nu vreau să vă sap grădina nici dacă ați ascuns diamante în straturile de ridichi!!!!



DIABLO TREI, BETA TEST DOAR PENTRU EI

Deși mulți sperau că Blizzard va dezvălui la BlizzCon data de lansare pentru Diablo III, acest lucru nu s-a întâmplat, așa că, deocamdată, rămânem în ceață. Așteptam o veste bună și ne-am mai luminat un pic când lead designerul Jay Wilson a declarat că RPG-ul va beneficia de un beta test. Din păcate, bucuria ne-a trecut instantaneu când același Jay Wilson a adăugat că va fi un closed beta test, pe care-l vor putea butona doar prietenii și membrii „familiei” Blizzard. E bine și așa, sunt sigur că există și câțiva burlaci printre slujbașii lui Diablo Al Treilea, iar până la beta test e timp berechet pentru câteva cine romantice, o cerere în căsătorie și o nuntă ca în povești. Mai greu va fi cu numerele de telefon ale potențialilor/potențialelor soți/soții, dar sigur le veți găsi pe eBay la un preț rezonabil.

DEAD RISING 2.000.000



Capcom anunță cu mândrie că Dead Rising 2 s-a vândut în întreaga lume în peste 2 milioane de exemplare. Ceea ce înseamnă că seria totalizează peste 4 milioane de copii vândute. Cifrele par să-i mulțumească atât de mult pe cei de la Capcom, încât intenționează să ne aducă și Dead Rising 3. Mai mult de atât, Keiji Inafune, creatorul seriei Dead Rising, dorește ca aceasta să devină franciza numărul unu de la Capcom, înlocuind astfel legendarul Resident Evil. Având în vedere că numărul de zombie căzuți la datorie în Resident Evil crește exponențial de la an la an, iar „survival-ul” începe să devină problema lor, nu, ta, cred că acest lucru se va întâmpla cât de curând...



BIOSHOCK 2 PC VA AVEA DLC-URI

Avem un anunț foarte important pentru cei doi cititori ai știrilor. În numărul din luna trecută vă anunțam că 2K Games a hotărât să anuleze lansarea DLC-urilor Protector Trials și Minerva's Den pentru versiunea de PC a BioShock 2. Au dat vina pe o serie de probleme tehnice (întotdeauna am fost curios cum nu am întâmpinat probleme tehnice în ditamai jocul, dar două amărâte de DLC-uri se dovedesc un obstacol de nedepășit) și asta a fost tot. Cu toate acestea, în urma discuțiilor cu fanii care s-au arătat supărați și dezamăgiți (pe bune???), producătorii au revenit asupra deciziei și au hotărât să lanseze cele două DLC-uri. Anunțul a fost făcut, desigur, tot de Elizabeth Tobey, community manager 2K Games, pe forumul oficial. Probabil ne mai auzim luna viitoare, când alte probleme tehnice deosebit de grave vor mări prețul DLC-urilor.

CHAMPIONS ONLINE – FREE 2 PLAY

Atari și Cryptic Studios au anunțat că, începând cu primul trimestru al anului 2011, MMO-ul Champions Online va fi free-to-play. Asta înseamnă că oricine îl poate descărca și juca fără să plătească un cent. Totuși, există anumite item-uri, puteri, costume și adventure packs care pot fi obținute doar contra cost. Aaah... dulcele miros al succesului. Încă un punct pentru Bill Roper.



ABONEAZĂ-TE acum

Trimite cuvântul **ABO** prin SMS

la numărul
7666
și ești abonat pe

3 luni

la revista CHIP DVD

Preț: 9 EUR + TVA
în rețelele



la numărul
7443
și ești abonat pe

6 luni

la revista CHIP DVD

Preț: 15,1 EUR + TVA
în rețeaua



Trimite
cuvântul
HIMALAYA
prin SMS
la numărul
7442
și primești revista Foto Video Digital,
ediția cu diaporama „Povestiri din Himalaya”
Preț: 5 EUR + TVA în rețelele



SIMPLU și RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul **ABO** prin SMS

la numărul
7666
și ești abonat pe

3 luni

la revista CHIP DVD

Preț: 9 EUR + TVA
în rețelele



la numărul
7443
și ești abonat pe

6 luni

la revista CHIP DVD

Preț: 15,1 EUR + TVA
în rețeaua

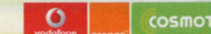


la numărul
7555
și ești abonat pe

3 luni

la revista CHIP CD

Preț: 6 EUR + TVA
în rețelele



la numărul
7441
și ești abonat pe

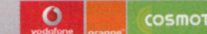
6 luni

la revista CHIP CD

Preț: 10 EUR + TVA
în rețelele



Trimite
cuvântul
HIMALAYA
prin SMS
la numărul
7442
și primești revista CHIP + diaporama
„Povestiri din Himalaya”
Preț: 5 EUR + TVA în rețelele





UNIVERSAL MONSTERS

Vești bune, băieți și fetițe! La anul veți primi încă un MMO. De data aceasta, va fi un MMO marca Universal. Conform Hollywood Reporter, studiourile Universal vor anunța că au încheiat un parteneriat cu studiourile SEE Virtual Worlds pentru a lansa Universal Monsters. Un MMO în care jucătorii își vor putea crea pro-

priul personaj după chipul și asemănarea cunoscutului Van Helsing și vor putea vâna o mulțime de personaje de genul Frankenstein, Dracula și Wolf Man, dar și alți monștruleți ce au apărut în filmele produse de Universal. Universal Monsters va fi lansat spre sfârșitul anului viitor. Și, probabil, în buna tradiție a MMO-urilor care nu se numesc World of Warcraft sau Eve, va deveni free-2-play câte-va luni mai târziu.

WII ARE 65,3. DE MILIOANE.

După cum ne-au spus și vânzările lui PS Move, sportul în fața televizorului e la modă aici și peste Ocean. Logic, orice produs care-ți permite să joci tenis pe canapea va fi și el la mare căutare. De exemplu, Nintendo America a anunțat că, din 2006, de când a fost lansată oficial consola Wii, și până în prezent, numai pe teritoriul Statelor Unite au fost vândute 65,3 milioane de controller-e și 52,9 milioane de nunchuck-uri. După cum arată statistica, 30,41 milioane au fost vândute împreună cu consola, iar alte 12,92 milioane au fost cumpărate alături de Wii Play. În ceea ce privește controller-ele vândute separat, 18,56 milioane au fost albe, 2,44 milioane negre, 467.500 roz și 465.200 albastre.

Luna viitoare, acest tip de controller va fi retras de pe piață pentru a face loc unui nou tip, și anume Wii Remote Plus, ce va avea încorporat sistemul Wii Motion Plus.



FALLOUT: NEW VEGAS UN SUCCES

Bethesda a anunțat că a livrat pe tot mapamondul 5 milioane de copii ale jocului Fallout: New Vegas, atât pentru retail, cât și pentru distribuție digitală. Deși nu au menționat câte unități au fost vândute din cele 5 milioane, producătorii au declarat că profitul obținut în urma vânzării tuturor copiilor ar depăși lejer 300 de milioane de dolari. Un mare „bravo” pentru Obsidian și la cât mai multe Fallout-uri. Și milioane.



UN NOU VAL DE CONCEDIERI LA IO INTERACTIVE

După ce în martie studiourile IO Interactive au pierdut 35 de membri ai staff-ului, acum un nou val de concedieri lovește compania. După cum susțin mai multe surse din interiorul companiei, în jur de 30 de oameni au fost concediați. Conform acelorași surse, motivul ar fi vânzările slabe pe care le-a înregistrat Kane & Lynch 2: Dog Days. În plus, concedierile au dus și la anularea unui proiect care era în plină dezvoltare. Momentan nu se știe despre ce proiect este vorba, dar să sperăm că nu e Hitman 5.

MEDAL OF HONOR VA TRĂII!

În ciuda așteptărilor mele (și a review-urilor nu foarte măgulitoare), se pare că franciza Medal of Honor va avea un trai lung și, speră EA, fericit. Deși nu a fost primit de presă cu același entuziasm nebun de care se bucură CoD de la o vreme încoace, Medal of Honor a avut oareșce succes la public. Cel puțin așa susține CEO-ul EA, John Riccitiello, care a anunțat că în doar două săptămâni jocul s-a vândut în peste 2 milioane de exemplare, depășind astfel așteptările producătorilor. Cam mici așteptări, mai ales în aceste timpuri, când 2.000.000 nu este un număr din cale-afară de optimist... În fine, uitați cuvintele lui Riccitiello: „Jocul ne-a depășit planurile și așteptările, este un succes financiar clar. Feedback-ul clienților a fost puternic, fapt ce ne-a sugerat că avem o franciză încă puternică, pe care o putem dezvolta cu succes în viitor.” Băi, voi chiar cumpărați orice?



SHOGUN 2 ÎN MARTIE

La 11 ani de la lansarea primului Shogun, care a marcat și debutul seriei Total War, SEGA și Creative Assembly ne vor oferi Shogun 2: Total War. Știți cu toții că jocul va fi lansat în primăvara anului viitor, însă data exactă era necunoscută. În cele din urmă, producătorii s-au îndurat de noi și ne-au anunțat că noul RTS al seriei va fi lansat la nivel global pe data de 15 martie 2011.



www.level.ro

JAGGED ALLIANCE 2: RAPELOADED

Pentru cine nu-și mai aduce aminte, Jagged Alliance 2: Reloaded este un remake al clasicului joc de strategie turn based lansat în 1999. Acest remake este realizat de bitComposer și va fi lansat în 2011. Aici se termină veștile bune. Pentru că ideea de remake a germanilor de la bitComposer este eliminarea elementului care a creat cultul Jagged Alliance 2. Reamintesc cititorilor că Jagged Alliance 2 este considerat unul dintre cele mai bune TBS-uri, iar dacă nu ați auzit de el până acum, este foarte puțin probabil să vă încante ideea unui remake. Cu toate acestea, bitComposer a anunțat pe forumul oficial că Jagged Alliance 2: Reloaded nu va avea același sistem de luptă turn based cu care am fost obișnuiți. Producătorii vor implementa un nou sistem, denumit „Plan & Go”, care va înlătura fog of war, va permite jucătorilor să pună jocul pe pauză în orice moment și va pune accent pe viteza de reacție a jucătorilor în momentul întâlnirii cu inamicul. Trilogia e acum completă. Avem un Jagged Alliance în timp real, un shooter XCOM și (dacă vă mai uitați din când în când peste mugetări, știți despre ce vorbesc) un arcade marca Jane. Într-un singur an. La mai mare...



S.T.A.L.K.E.R. SERIAL TV

Jocul inspirat dintr-un film inspirat de un roman va inspira la rândul lui un serial de televiziune. Rusesc. Până acum avem un site (www.kinostalker.com), avem un trailer cam dulceag pe YouTube, nu ne rămâne decât așteptăm confirmarea oficială și primul episod. Atât.

SE VOR LANSA

| | | |
|------------------------------|---------|---------------------|
| World of Warcraft: Cataclysm | PC | Activision Blizzard |
| Back to the Future | PC, PS3 | Telltale |
| Golden Sun: Dark Dawn | DS | Nintendo |

Fii în pas cu moda!

SH02 2,5" Hard disk portabil

Disponibil în 3 variante de culori, hard disk-ul SH02 2,5" elegant, distins și cu un tipar 3D, devine un accesoriu stilat pentru amatorii de modă.



Retaileri autorizati



www.adata-group.com



ONIOMANIE consolistică

Merită(m) o consolă de sărbători? Care?

Site-ul Kotaku.com descătușează odată la fiecare 3-4 luni câteva speciale numite: „E bine să cumperi consolă X?” (la momentul respectiv) și prezintă pe rând consolele: caracteristici, bundle-uri actuale și viitoare, comparații, costuri ascunse, defecte și, bineînțeles, bibliotecile de jocuri. Am imprumutat această idee și am transformat-o într-un special toate-ntr-unu, ca la promoție, cu prețuri, motive și dureri românești. Diferit de Kotaku, comparațiile vor înflori pe direcția console-PC și mai puțin pe direcția consolă x – consolă y, pentru că românul, și mă gândesc aici la cel pasionat de jocuri și nu la părintele care vrea să facă loc la calculator sau să-și știe copiii cumînți în fața televizorului, va cumpăra o consolă doar dacă-i oferă ceva în plus pe lângă PC, chit că e vorba de un lucru relativ mărunț precum comoditatea.

Să nu mai lungim vorba, prin tragere la sorți, prima consolă care va încerca să ne convingă va fi Xbox 360, urmată, din motive de continuitate, de PlayStation 3 și mai apoi de Wii.

Xbox 360

Variante și prețuri: Noile modele „slim” ale consolei Xbox 360 sunt de ceva timp pe piață și vin cu unele caracteristici care le fac, cu toate că sunt un pic mai scumpe decât cele anterioare (de fapt prețul este același, dar distribuitorii/comercianții le-au ieftinit pe cele vechi pentru

a scăpa de stoc), singurele opțiuni viabile. Vorbim aici de o silențiozitate sporită (unele Xbox-uri 360 făceau din când în când ca un aspirator), de un design al plăcii de bază care integrează (în toate modelele făcute după 2009) și placa video (o modificare care a redus costurile, dar și riscul de supraîncălzire a aparatului, boală arhicunoscută a vechiului Xbox 360) și, nu în ultimul rând, de wireless-ul integrat, lipsă la modelele anterioare.

În acest moment, există două variante slim, despărțite de 300 de lei, una cu memorie internă de 4 GB și una

cu HDD de 250. În cazul în care contul Live (și implicit de-mo-urile, add-on-urile și jocurile download-abile de pe internet) îți face cu ochiul, opțiunea este una singură, varianta cu HDD. În cazul în care nu ești interesat de aceste plusuri, varianta mai ieftină a consolei devine și ea o opțiune aproape viabilă. Spun aproape, pentru că multe jocuri se mișcă și au timpi de încărcare mult mai buni dacă alegi să instalezi jocul pe HDD, iar un HDD de 250 pentru Xbox 360, cumpărat după, costă mai mult de 300 de lei.

Bundle-uri în care consolele sunt vândute împreu-



Gears of War 3. Jocul care va încheia trilogia. Unul dintre cele mai anticipate titluri ale anului care urmează.

nă cu unu-două titluri de succes sunt și vor deveni, din ce am văzut, nenumărate, le recomand pe acelea care vin cu titluri exclusive Xbox 360.

Costuri ascunse? Dacă ai prieteni și vrei să-i lași să se joace când trec pe la tine, ai nevoie de încă un controller. Obligativ doi sau patru (după caz) acumulatori

parte, mai trebuie avut în vedere și faptul că jocurile de consolă sunt mai scumpe decât cele de PC, dar și că toate consolele cer un LCD-TV. Un tub își face și el datoria, iar jocurile nu devin de nejuțat, dar experiența este mult-mulț îmbunătățită de o transmisie

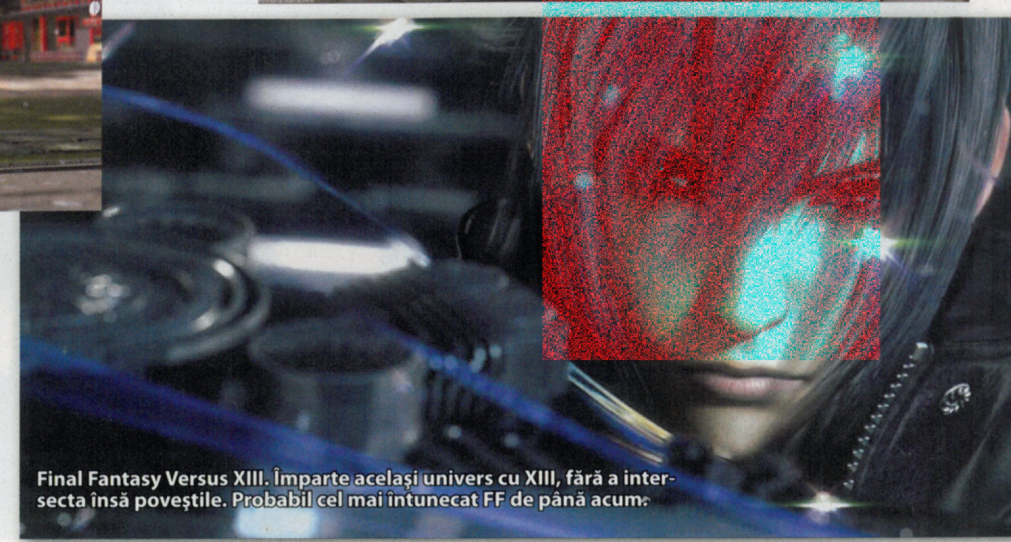


Dead or Alive 5 împreună cu noul gamepad X360, cu noua lui cruce direcțională, are șansa de a muta polul „Fight” către X.

cu încărcătorul de cuviință pentru a nu cumpăra după fiecare 30-40 ore de joc alte baterii. Un cablu HDMI pentru a duce calitatea imaginii acolo unde îi e locul și cam atât. Glumeam! Dacă vrei să joci un multiplayer online, trebuie să plătești un abonament care costă cam 50-60 USD pe an, un preț mare la prima vedere, dar care le-a dat posibilitatea celor de la Microsoft să pună la bătaie cele mai stabile servere pentru jocurile cu această opțiune. Un preț și mai mare când te gândești că PS3-ul, Wii-ul și PC-ul deopotrivă oferă acest serviciu gratuit. Pe de altă



Gran Turismo 5. 70 de trasee, peste 1000 de modele de autoturisme. Ceată, ploaie, ninsoare, carting, Formula 1, NASCAR, WRC, Super GT. Simulatorul perfect.



Final Fantasy Versus XIII. Împarte același univers cu XIII, fără a intersecta însă poveștile. Probabil cel mai întunecat FF de până acum.



Infamous 2. Omul electric se întoarce și e supărat. Filmulețele prezintă un gameplay mai cursiv și mai exploziv decât cel din prima parte a jocului.

digitală pe un ecran mare.

Kinect: Este răspunsul lui Microsoft la revoluția de-clanșată de Wii. Un gadget care se plasează pe televizor și încorporează două camere (una infraroșu) și un microfon. Poate aprecia, măsura, vedea și auzi: gesturile, sunetele și distanța la care te afli. Costă aproximativ 800 de lei și înlocuiește complet telecomanda sau gamepad-ul (în cazul jocurilor făcute pentru el). Cu simple gesturi sau sunete poți de/rula filme, schimba fotografii, opri sau porni muzica, juca un fotbal imaginar sau conduce o mașină. Tehnologia este încă tânără, dar posibilitățile sunt nelimitate și deosebit de interesante. Un bundle consolă + Kinect stă să apară și va costa cu 150 de lei mai puțin decât ambele aparate luate separat. Dacă merită? Rămâne de văzut sau la aprecierea fiecăruia. Jocuri bune pentru Kinect nu cunosc momentan decât unul, Dance Central, un simulator de dans, deci nu pentru toată lumea.

Caracteristici: Dacă ții la grafica, rezoluția și efectele tale, în acest moment Xbox 360 (ca și PS3 de altfel) nu mai este o soluție viabilă ca înlocuitor al unui calculator de joacă. Se întâmplă așa pentru că un PC care poate duce jocurile PS360, la 1360x768, rezoluția la care rulează majoritatea, cu un anti aliasing mărunț, fără a mai vorbi de efecte, a devenit în timp la fel de accesibil. Un AMD X3 450 + un Radeon 4850, 2 GB RAM, DVD, HDD, o sursă bunicică și o placă de bază care să le suporte pe toate au ajuns să coste cam 1300 de lei (cât un X. Slim

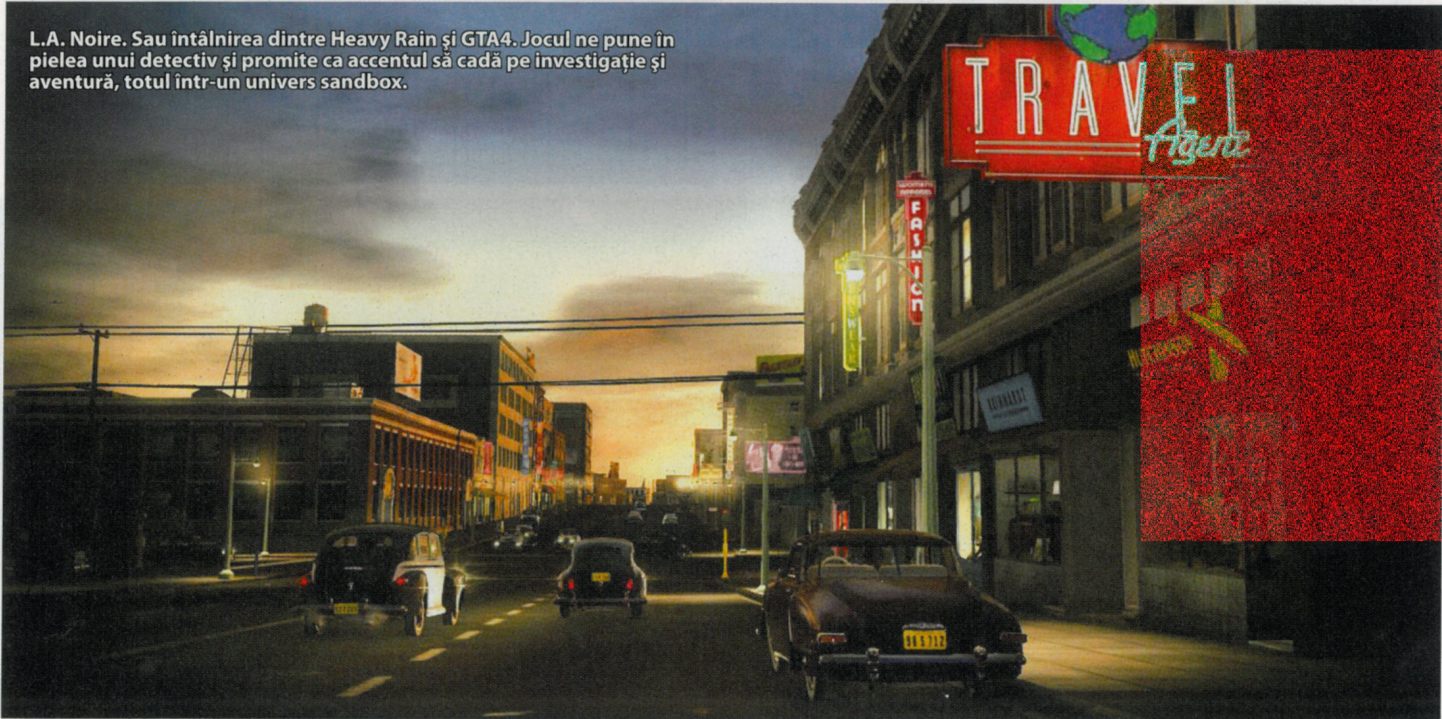
cu HDD de 250), iar acest sistem poate rula în rezoluții chiar mai mari, fără a mai vorbi de alte opțiuni grafice, tot ce știu consolele în acest moment.

Alte caracteristici? Xbox știe și Netflix și LastFM, adică filme și muzică la comandă, dar nu în România, Twitter și Facebook, fără sens când compari cu un PC, muzică, filme, fotografie, când ai la îndemână un Windows Media Center, deci iar fără sens, și nu în ultimul rând DVD-uri. Aici discuția este un pic mai lungă pentru că, orice i-ai face, un DVD player stand alone este mai comod decât un PC, dar asta doar până în momentul în care te trezești că vrei să vizionezi și alte formate

Killzone 3. Suport pentru televizoarele 3D și PlayStation Move. Ne apropiem din ce în ce mai mult de holospațiul Star Trek-ian și o facem cu un shooter.



L.A. Noire. Sau întâlnirea dintre Heavy Rain și GTA4. Jocul ne pune în pielea unui detectiv și promite ca accentul să cadă pe investigație și aventură, totul într-un univers sandbox.



LittleBigPlanet 2. Jocul care te va lăsa să construiești orice și să împarți cu toată lumea, dar și un side-scroller 2.5D de calitate.



sau că nu merge subtitlarea ori descoperi că acum este foarte ușor să conectezi un PC la un televizor nou și ai o calitate chiar mai bună a imaginii sau că o telecomandă a unui tuner TV este chiar mai versatilă decât gamepad-ul unei console.

Mulți ar dori probabil să adaug și că unele jocuri sunt pur și simplu făcute pentru canapea. Problema este însă că gamepad-ul Xbox-ului 360 este trădător (merge brici pe Windows Vista/7 și este considerat de mulți cel mai bun gamepad de PC) și rezolvă împreună cu un cablu VGA-DVI-HDMI și această confruntare. O tastatură și un mouse wireless o închid fără echivoc. PC-ul pierde



Ratchet & Clank: All 4 One. Aceiași nebuni, mai multă distracție.

însă când vine vorba de compatibilitatea perfectă sau de startul aproape instantaneu și fără bătăi de cap al unui joc, fără a mai vorbi de titlurile (de calitate) exclusive. Singurele, se pare, care ne pot convinge pe noi, românii, că trebuie să cumpărăm sau nu un PS360.

Jocuri: Bayonetta, Dead or Alive 4, Dead Rising, Fable II, Forza Motorsport 3, Gears of War 2, Halo 3, Halo: Reach, Lost Odyssey, Red Dead Redemption și Virtua Fighter 5 Online. Consola are o predilecție către acțiuni și shooter-e, dar și cea mai mică listă de jocuri (extraordinare) exclusive dintre toate. De fapt, Bayonetta și Red Dead Redemption sunt jocuri pe care le poți cumpăra și juca și pe PS3, dar toată lumea a căzut de acord că variantele de X360 sunt mai bune atât din punctul de vedere al graficii, rezoluției, cât și al framerate-ului, așa cum se întâmplă cu 90% din titlurile comune PS360 de altfel.

Download-abile: Ikaruga, Limbo, Shadow Complex, Trials HD. Un bullet hell hardcore, un side-scroller melancolic, un shooter 2.5D deosebit de interesant și un racing cu motociclete. O listă scurtă, dar care are puterea de a te face să te faci să cumperi un X360.

Pe vine: Gears of War 3 și Dead or Alive 5. Nimic de comentat aici: „să vină și să confirme!”. Probabil sunt mult mai multe și le-am trecut cu vederea, dar în acest moment X360 pare consola cu cele mai puține titluri exclusive puternice la orizont.

PlayStation 3

Variante și prețuri: În acest moment, pe piață poți găsi trei-patru modele de PS3, singura diferență între ele fiind capacitatea HDD-ului (120-160-250-320) și prețul, care variază de la 1300 de lei și până la 1600. Cum HDD-urile PS3-urilor pot fi schimbate cu orice HDD SATA de NB, bunul simț impune în acest moment achiziționarea variantei 160 (care, ciudat, are de obicei și un preț mai mic decât cea 120), 160 GB fiind arhisuficient pentru un utilizator normal. Și aici găsim o multitudine de bundle-uri, iar recomandarea rămâne aceeași: căutați varianta cu jocurile exclusive care vă atrag cel mai mult.

Costuri ascunse? Încă un gamepad pentru prieteni și multiplayer-ele locale, dar și un cablu HDMI.



The Last Guardian. De la creatorii lui Ico și Shadow of The Colossus vom primi o altă poveste care promite să ne zdronească sufletele.

Acumulatorii nu sunt necesari aici deoarece controller-ele se încarcă automat printr-un cablu USB. Multiplayer-ul online, de fapt, aproape tot serviciul online este și el gratuit. Bineînțeles, trebuie să ții cont și de faptul că jocurile (originale, ce chestie) sunt puțin mai scumpe decât cele de PC și rulează în cele mai bune condiții pe un LCD-TV.

Move: Este răspunsul lui Sony la revoluția numită Wii. Cuplul de gadgeturi transformă PS3-ul într-un Wii HD + Kinect. Camera folosită de Move este mai puțin sofisticată decât cea a Kinect-ului, dar este ajutată de bila colorată din vârful Remote... (mă scuzați!), controller-ului baghetă. Măsurând constant mărimea sferei, consola știe când ne îndepărtăm, ascundem sau ne apropiem de televizor, în timp ce senzorii de mișcare încorporați în Re... Bagheta recunosc orice mișcare a mâinii. Recenziile spun că Bagheta este la fel de precisă sau chiar mai precisă decât un Remote + un MotionPlus. Există un bundle PS3+Move, la aproximativ 1700 de lei, dar din păcate până acum nu a apărut niciun joc care să facă să merite această achiziție. Așteptăm preluările de pe Wii, acum în HD, SOCOM 4 și Killzone 3, jocuri care

vor da cu siguranță avânt acestui gadget. Din ce am înțeles, se lucrează și la o reeditare Oblivion/Fallout, titluri care ar deveni probabil chiar mai interesante în jurul noii interfețe.

Caracteristici: Dacă ții la grafica, rezoluția și efectele tale, în acest moment PS3 (ca și Xbox 360 de altfel) nu mai este o soluție viabilă ca înlocuitor al unui calculator de joacă. Ați prins ideea. Cum rămâne cu restul însă? Piatra de temelie a PS3-ului este în continuare unitatea Blu-ray încorporată. Și asta pentru că, la patru ani de la lansare, PS3-ul rămâne unul dintre cele mai ieftine playere Blu-ray de pe piață și cu siguranță printre cele mai puternice, dacă nu cel mai puternic. Un atribut important în cazul acestui tip de aparate care au nevoie de procesoare fortoase pentru a ne lăsa să derulăm, privi cu încetinitor, zoom-a etc. în timp real un film în rezoluția 1920x1080. La fel ca și în cazul Xbox-ului, caracteristicile de media player pălesc în fața PC-ului, dar cel puțin PS3-ul este puțin mai versatil și este livrat și cu un browser de net. În caz de panică computeristică, o tastatură și un mouse pe USB pot transforma PS3-ul într-o adevărată mașină-internet.



Yakuza 4. În lipsă de Shenmue, ne mulțumim și cu Yakuza 3, 4 și 5. Să fie.

Fatal Frame Wii. Cel mai probabil un re-make al jocului care a fost pentru mulți cel mai înfricoșător joc făcut vreodată.



Jocuri: BlazBlue: Calamity Trigger, Demon's Souls, Final Fantasy XIII, God of War Collection, God of War III, Heavy Rain, Infamous, Killzone 2, LittleBigPlanet, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Ratchet & Clank Future: A Crack in Time și Tools of Destruction, Resistance 1 și 2, Siren: Blood Curse, Super Street Fighter, Uncharted 1 și 2, Valkyria Chronicles, Yakuza 3. Consola preferă RPG-urile și jocurile, dacă-mi permiteți, puțin mai culte. Mulți ar adăuga lângă BlazBlue și Super Street Fighter, Tekken și Soul Calibur și ar sublinia în acest mod că PS3-ul este și casa celor care iubesc fighter-ele. Crucea direcțională a controller-ului PS3-ului este mult mai precisă și, spun unii, mai bine plasată, decât în cazul controller-ului Xbox 360. Final Fantasy XIII apare și pe Xbox360, dar este unul dintre puținele titluri care se mișcă și arată mai bine pe PS3.

Download-abile: Flower. Un singur joc, dar unul interesant, printre singurele, împreună cu Okami, pe care le-am putea numi artă.

Pe vine: Final Fantasy Versus XIII, Gran Turismo 5, Infamous 2, Killzone 3, L.A. Noire, LittleBigPlanet 2, Ratchet & Clank: All 4 One, Resistance 3, Team Ico

Collection (Ico & Shadow Of The Colossus), The Last Guardian, Yakuza 4 și 5. Consola are cea mai bună linie în așteptare dintre toate și pare că încearcă să întrecă Xbox-ul și pe direcția shooter-action.

Wii

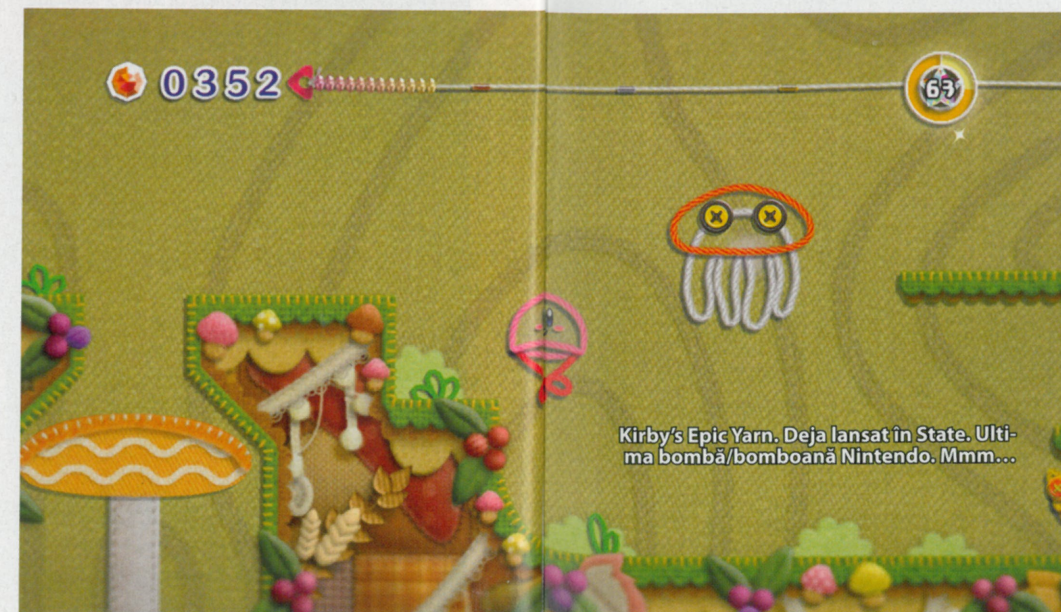
Variante și prețuri: 3. Albă simplă, la 800 de lei, albă + MotionPlus și Wii Sports Resort la 1000 de lei și neagră + MotionPlus și Wii Sports Resort la 1050 de lei. Bunul simț dictează alegerea celei albe la 1000 de lei, pentru că vine cu pachetul MotionPlus/Sport Resort (gadget și colecție de jocuri), un must have, care costă separat 250 de lei. Varianta neagră este identică cu cea albă, dar se pare că vopseala este foarte scumpă în fabrica Foxconn din China (acolo unde se fac și PS3-urile și Xbox 360-urile și iPod-urile). De fapt, prețul ar trebui să fie același, dar distribuitorii și vânzătorii români sunt razna. Bundle-uri există, dar nu am găsit niciunul până acum care să pună împreună cu consola un joc cu ade-vărat valoros.

Costuri ascunse? Încă un gamepad, care în cazul Wii-ului sunt două (Remote+ Nunchuck). Iar dacă ești

Epic Mickey. Mickey Mouse la puterea a treia într-un univers paralel înfricoșător.



maniac, ai mulți prieteni și îți plac jocurile Super Mario brawl, kart sau bros., încă 2 (adică 4, 8 în total). Dar nu vă opriți. Încă un MotionPlus este și el necesar dacă vă plac jocurile competitive ca ping-pongul (nu am întâlnit până acum niciun joc care să ceară 4 Remote-uri și 4 MotionPlus-uri în același timp, dar mai e timp). Dacă ai luat Wii-ul pentru exerciții și placa/prețul Wii Fit-ului poate fi considerat un cost ascuns. Și... cam atât. Am glumit. De fapt, deși cea mai puțin puternică consolă din noua generație, Wii-ul este cea mai pretențioasă. Mai ai



Kirby's Epic Yarn. Deja lansat în State. Ultima bombă/bomboană Nintendo. Mmm...

Pikmin 3. Ca de obicei, Nintendo ține secretul bine ascuns, dar sunt convins că grădinarul extraterestru caută să plece acasă.



nevoie pentru un setting perfect de un cablu component proprietar, care digitalizează și mărește puțin rezoluția, dar și de 2, 4 sau 8 acumulatori, după caz. Spațiu în cameră, aer condiționat vara și un TV mare. Am terminat? Nu și dacă vreau să joc titluri vechi sau fighter-e cu un controller clasic.

Vitality Sensor: Este noua găselniță a celor de la Nintendo. Un aparat micuț care se conectează la Remote și îți poate citi atât pulsul, cât și alți parametri ai corpului. Încă nu știe nimeni cum va folosi Nintendo acest mic gadget, dar sunt cât se poate de curios în privința lui.

Caracteristici: Cam orice calculator actual ar trebui să fie în stare să ruleze titlurile Wii-ului, de fapt, din câte am înțeles, chiar există un emulator care nu numai că le poate rula, ba chiar le poate și scala, transformându-le în adevărate titluri HD. Când vine vorba însă de interacțiune... realizăm că interfața este cea care a adus consolei cea mai puternică bibliotecă de jocuri exclusive.

Ce mai poate face? Nimic. Doar browsing pe internet, facilitat foarte mult și de abilitatea Remote-ului de a selecta rapid orice. Bine, hai să zicem că îți poate și tonifica corpul, dacă te ții de jocurile cu specific, nu de alta, dar și acum mai fac febră când vine câte-un prieten pe la mine și încingem un box sau un tenis.

Jocuri: Boom Blox, de Blob, Dead Space: Extraction, Excite Truck, Fire Emblem: Radiant Dawn, LEGO Harry Potter: Years 1-4, Little King's Story, Mario Kart, Metroid Prime Trilogy, Monster Hunter Tri, Muramasa: The Demon Blade, New Super Mario Bros. Wii, No More Heroes 1 și 2, Okami, Punch-Out!!, Rabbids Go Home, Red Steel 2, Resident Evil 4 și Archives, Silent Hill: Shattered Memories, Sin and Punishment 2, Super Mario Galaxy și 2, Super Paper Mario, Super Smash Bros. Brawl, Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars, Tiger Woods PGA Tour 10, The House of the Dead: Overkill, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Wii Fit Plus, Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure. Așa cum spuneam,

The Legend of Zelda. Și nimic mai mult. Nu că am avea nevoie de mai mult pentru a crește inima-n noi. Acum cu suport MotionPlus, deci lupte realiste cu săbii.



cea mai puternică paletă de jocuri exclusive. Consola are ca preferință jocurile mai copilăroase action-adventure, dar în niciun caz prostest.

Download-abile: Art of Balance, Bomberman Blast, Lost Winds și Winter of the Melodias, Maboshi's Arcade, Tetris Party. Costurile mici de producție au atras mulți temerari în această zonă, iar ideile simple, dar geniale au prins rapid și le-au dat aripi.

Pe vine: Epic Mickey, un nou/vechi Fatal Frame, Kirby's Epic Yarn, Pikmin 3, The Legend of Zelda, Xenoblade. Jocuri foarte interesante și puternice.

P.S. Ce alegem? Ce ni se potrivește. Poate chiar două, bani să fie, și timp. Apropos, oniomania este tendința patologică de a face cumpărături exagerate. Sărbători fericite!

ncv



Xenoblade. Sau Final Fantasy-ul Wii-ului.



GEN FIGHTING PRODUCĂTOR NETHERREALM STUDIOS
DISTRIBUITOR WARNER BROS. INTERACTIVE ENT.
LANSARE PRIMĂVARA 2011 **ONLINE** THEMORTALKOMBAT.COM **PLATFORME** X360, PS3

La mijlocul anilor '90, la fel ca mai toți prietenii și colegii mei de clasă, aveam o mică obsesie: Mortal Kombat! Și acum îmi aduc aminte perfect cum, împreună cu un vecin de bloc, am reușit prima dată să-l doborâm pe Goro în MK1 sau cum plecam de la ore în grup ca să jucăm MK2 pe furis, înainte să ajungă părinții acasă. Odată cu MK3, am făcut pasul către „grupa mare”, participând la diferite concursuri organizate prin felurite cluburi bucureștene, unde „floarea cea vestită” a jucătorilor de Mortal Kombat își etala priceperea „în rețea”.

țară. Chiar și așa, când m-am angajat, primul salariu a fost investit într-o consolă PlayStation 2, achiziționată special pentru a juca toate titlurile Mortal Kombat ratate în decursul anilor. Din păcate, concluzia nu a fost una pozitivă, Deadly Alliance și Deception depășindu-se foarte mult de rețeta originală din titlurile gândite de Ed Boon și John Tobias. Combo-urile rapide dispăruseră cu desăvârșire, viteza de joc se diminuase considerabil, săriturile deveniseră aproape inutile și lista de modificări nu atât de inspirate poate continua la infinit...

Mortal Kombat devenise cu adevărat 3D și încerca să copieze într-o anumită măsură titluri consacrate din acest domeniu, precum Tekken sau Virtua Fighter.

Echipa producătoare de la Midway Chicago a tot încercat să ajusteze această formulă pe parcursul anilor, introducând conceptul de combo breaker în Deception și revitalizând

luptele aeriene în Armageddon. Cea mai disperată astfel de mutare a fost contopirea universului Mortal Kombat cu cel al benzilor desenate DC Comics, în Mortal Kombat vs. DC Universe. Deși sistemul de luptă suferise noi îmbunătățiri, iar jocul se desfășura ceva mai rapid, numeroasele exploit-uri din modul online și lipsa violenței caracteristice seriei au fost hotărâtoare pentru soarta jocului, precum și a celor de la Midway.

Până la urmă, compania și-a declarat falimentul în 2009, iar bunurile acesteia au început să se răspândească în toate zărilor, majoritatea fiind achiziționate de Warner Bros. Astfel, studioul din Chicago, responsabil pentru seria Mortal Kombat, a fost integrat în cadrul Warner Bros. Interactive Entertainment și a devenit Netherrealm Studios. Și, bineînțeles, odată cu schimbarea numelui, a fost anunțat și un nou titlu al seriei MK, denumit, simplu, Mortal Kombat.



Dințișorul ăla cred că-l scoatem...

Căderea unui imperiu

MK4 nu a mai oferit suport pentru multiplayer în LAN, iar popularitatea seriei a început să scadă vizibil. Mai mult, începând cu Deadly Alliance, jocurile Mortal Kombat nici nu au mai fost publicate pentru PC, alienându-și astfel într-o mare măsură publicul de la noi din



Scorpion vs. Sub-Zero, derby-ul campionatului



Înapoi în viitor

Principalul scop al acestui nou joc este ștergerea cu buretele a urmelor lăsate de „epoca 3D” a seriei, Mortal Kombat 2011 (sau Mortal Kombat 9, după cum îl alintă fanii), fiind proiectat și gândit ca o adevărată revenire la origini. Povestea noului MK începe în viitor, când continuul război dintre forțele Outworld-ului, conduse de nemilosul Shao Kahn, și războinicii Pământului, aflați sub protecția zeului Raiden, este pe cale să ia sfârșit. Invadatorii din Outworld se dovedesc a fi prea puternici pentru rezistența pământească, Raiden fiind învins de împăratul Shao Kahn. Chiar înainte de a-și da ultima suflare, Zeul Tunetului își canalizează toate forțele rămase și reușește să trimită un mesaj de avertizare către încarnarea sa din trecut, din vremurile când primul turneu Mortal Kombat încă nu începuse. Astfel, Mortal Kombat 2011 reia firul epic din primele trei jocuri ale seriei, cu anumite modificări însă, cauzate de informațiile despre viitor pe care Raiden le posedă acum.

De altfel, noul joc va renunța în totalitate la personajele apărute pentru prima oară în titlurile 3D ale seriei, întreaga distribuție din Mortal Kombat 2011 fiind formată doar din luptători consacrați din MK1, MK2 și MK3. Ed Boon a lăsat să se înțeleagă că jocul va oferi în jur de 25 de combatanți, noi astfel de personaje urmând să fie adăugate prin intermediul viitoarelor pachete DLC. Dintre numele confirmate deja, îi putem aminti pe Scorpion, Sub-Zero, Johnny Cage, Jax, Kung Lao, Kitana, Mileena, Raiden, Shao Kahn, Reptile, Cyrax, Sektor sau Nightwolf.

Lăsând la o parte firul epic și personajele, de departe cea mai importantă modificare adusă de MK2011 este renunțarea la arenele de bătaie 3D, iar jocul revine, la insistențele fanilor, la lupta în plan bidimensional, precum primele trei titluri ale seriei.

Totuși, nu vor reveni și personajele 2D, filmate și digitizate, noul Mortal Kombat folosind o reprezentare grafică 3D, în ciuda limitării gameplay-ului propriu-zis la doar două dimensiuni (o abordare identică s-a folosit și pentru Street Fighter IV). În spatele noului MK se află o versiune modificată a motorului grafic Unreal 3, jocul urmând să beneficieze astfel de o abundență de detalii, nemăiintâlnite într-un astfel de titlu, la un framerate constant de 60 FPS. Toate arenele clasice (The Pit, Living Forest, The Dead Pool, The Subway) vor fi refăcute, iar lo-



Girl on top

viturile încasate vor lăsa urme și răni vizibile pe figurile și corpurile luptătorilor. Violența va reveni la loc de cinste, cei de la Netherrealm promițând cantități industriale de sânge pentru noul joc.

Finish him!

Chiar dacă s-a revenit la stilul de luptă bidimensional, schema de control nu va fi identică cu cea din titlurile vechi ale seriei. Totuși, va fi mult mai familiară decât cele folosite în Deadly Alliance, Deception sau Armageddon. Astfel, clasicele High Punch și Low Punch vor fi înlocuite de Front Punch și Rear Punch, fiecare buton de pumn controlând loviturile executate de unul din brațele personajului. Similar vor fi controlate și loviturile de picior. Un lucru îmbucurător este că loviturile de bază (cum ar fi upercutul, piedica sau roundhouse kick-ul) vor putea fi executate de către toate personajele, prin intermediul combinațiilor clasice de butoane.

O altă adădire adusă jocului este super bar-ul, care, pe măsură ce se va umple, poate oferi acces la o serie de lovituri speciale. Super bar-ul are trei niveluri de încărcare,



Pfoaaa, ce miros...

re, primul mărind eficiența loviturilor speciale ale fiecărui personaj (spre exemplu, bila de energie verde aruncată de Reptile va provoca daune mai mari și se va mișca mai repede). Odată cu atingerea ce-



lui de-al doilea nivel, personajul controlat va putea executa combo breakers, iar nivelul al treilea va debloca loviturile X-ray. Acestea sunt poate cele mai spectaculoase momente ale noului MK: camera focalizează pe punctul în care are loc impactul și sunt reproduse în detaliu fracturile de oase sau hemoragiile interne ale nefericiților care încasează astfel de lovituri. Nu vor lipsi nici clasicele fatalități, fiecare personaj beneficiind de două astfel de modalități de a-și umili adversarul.

În ceea ce privește modurile de joc, noul Mortal Kombat va oferi un story mode asemănător celui din MK vs DC Universe (jucătorii au ocazia de a încerca toți luptătorii într-un amalgam de lupte și secvențe cinematice care împing povestea înainte), precum și un Challenge Tower mode, asemănător cu modul arcade din titlurile vechi. Nu va lipsi nici multiplayer-ul, local și online, celui din urmă fiindu-i acordată o atenție deosebită. Vor exista opțiuni de vizionare a replay-urilor, camere de joc în care „câștigătorul rămâne la masă”, precum și un sistem de rating folosit pentru a ierarhiza jucătorii. De asemenea, pentru prima dată în cadrul unui titlu Mortal Kombat, va fi introdusă și opțiunea de Tag Team, pentru a face luptele 2 vs. 2 și mai spectaculoase. Vor exista până și mișcări speciale de assist pentru acest mod de joc.

Din păcate, Mortal Kombat 2011 nu a fost anunțat momentan decât pentru PlayStation 3 și Xbox 360, jocul urmând să ruleze și în mod 3D (folosind un televizor adecvat) pe consola celor de la Sony. Totuși, în cadrul GamesCom 2010, Ed Boon a lăsat o porțiță deschisă și pentru o eventuală versiune de PC, afirmând că publicul european s-a arătat foarte interesat de o astfel de variantă a jocului (ușor de realizat, având în vedere că MK2011 folosește Unreal Engine 3). Situația se va lămurii probabil până în primăvara anului viitor, când este programată lansarea jocului. Până atunci, n-ar strica să vă scoateți gamepad-urile de la naftalină și să mai dați un MK4... Așa, de antrenament.

Cosmin Aionita



Get Over Here!

DEAD SPACE 2

Din nou în spațiu

GEN SHOOTER PRODUCĂTOR VISCERAL GAMES
DISTRIBUTOR EA LANSARE 28.01.2011
ONLINE DEADSPACE.EA.COM PLATFORME PC X360 PS3

Când am jucat primul Dead Space, am crezut că mai bine de atât nu se poate. O aventură care îți ridică părul pe spate și îți îngheață măduva spinării doar pentru că nu știi la ce să te aștepti. Producătorii jocului original au știut la fel de bine ca Lovecraft care sunt fricile primordiale ale omului și le-au aruncat pe toate de-a valma în singurul loc din care știi sigur că nu ai scăpare. Unde fugi dintr-o navă spațială?

Claustrofobia, gândul că singurul ajutor e la milioane de kilometri depărtare și că inamicul pe care îl înfrunți nu are nimic uman în el, nu îl poți îndupleca și nu poți ajunge la o înțelegere cu el te fac să te urci pe pereți și, la fel ca pe Isaac Clarke, eroul nostru, te fac să găsești moduri de a supraviețui și poate chiar de a învinge. Jocul inițial a avut un succes incredibil, mai ales că

nu se baza pe epopeea unui erou deja cunoscut, nu se lega de nicio poveste deja familiară nouă, nu venea cu nimic care să ne atingă o coardă deja sensibilă. A făcut totul prin forțele proprii și a obținut o notă medie de 8.9, situându-se pe aceeași poziție cu Fallout, Mass Effect, Homeworld, Max Payne, Splinter Cell, FarCry, Silent Hill și Orange Box. Dacă asta nu vă face să căutați jocul în cazul în care nu l-ați jucat până acum, nici nu mai citiți ce urmează.

In space, no one can hear you scream

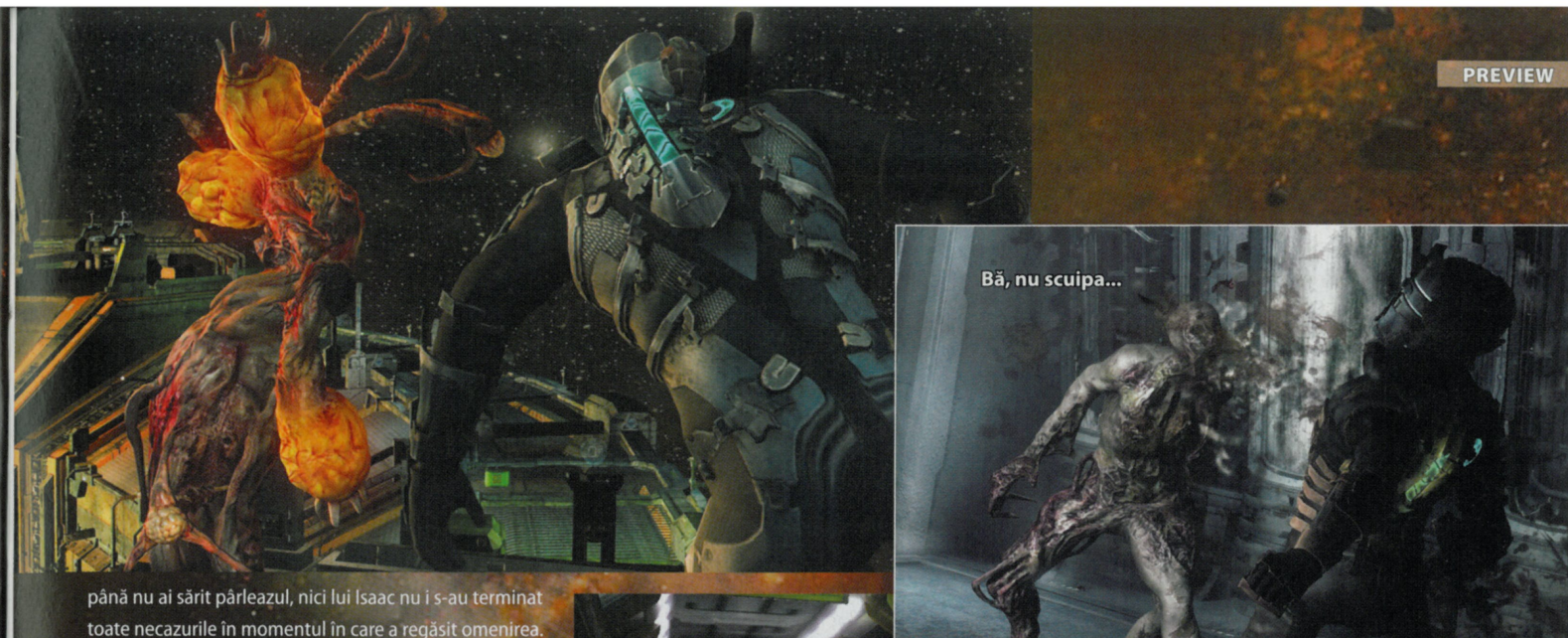
Dacă în primul joc inginerul Isaac Clarke, un personaj extraordinar de

asemănător doctorului Freeman, s-a găsit blocat pe nava spațială Ishimura împreună cu hordă de necromorfi, iată că îl vom ajuta din nou într-o aventură împotriva unei noi infestații.

După ce a reușit să scape cu chiu cu vai de pe Ishimura, Isaac a căzut într-o comă profundă din care a ieșit la ceva vreme după ce a fost transportat pe gigantul oraș spațial Sprawl. Dar cum niciodată nu spui hop



Copii, câte unul să ajungă la toată lumea



Bă, nu scuipa...

până nu ai sărit pârleazul, nici lui Isaac nu i s-au terminat toate necazurile în momentul în care a regăsit omenirea. Omenirea, nu omenia.

Din motive încă necunoscute nouă, dar pe care le putem ghici, inginerul este urmărit de un guvern care cu siguranță nu-i vrea binele. Cum asta nu era de ajuns, eroul nostru este în pragul demenței. Coma nu i-a făcut tocmai bine. De aceea, este în mod continuu asaltat de viziuni de coșmar în care fosta sa prietenă moare de fiecare dată. Chiar nu ai vrea să fii în costumul său. Colac peste pupăză, apar și necromorfii, mai puternici și mai periculoși ca niciodată.

Probabil nu mai ții minte, dar în primul joc se vorbea foarte mult despre o biserică dubioasă, Biserica Unirii. Undeva în spațiu se descoperise un mare bolovan negru, cu înscrisuri ciudate pe el. Clar o dovadă a existenței vieții extraterestre. Cum prostia umană este mare, în jurul acelui bolovan s-a născut o religie, care numai bună nu era. Mai ales când, pe Ishimura, Isaac a descoperit că bolovanul respectiv este originea necromorfilor. „Holy creatures, transform me into your humble servant. Show me the path to enlightenment as you alter my flesh and free my soul.” Adică fă-mă tu pe mine un zombie de pe care atârnă carnea și care nu mai are pic de discernământ, doar pentru că eu sunt destul de laș încât să nu fiu în stare să mă iau în piept cu viața asta așa cum e ea.

Dar nu și Isaac. El pune mâna pe aparatul de sudură, pe târnăcop și pe lămpașul de miner și pleacă la lupta cea mare. Totul pentru a supraviețui. După ce în jocul inițial ne-am minunat cum a putut transforma unelte din lădița cu scule în adevărate instrumente de ucis, EA



ne promite de data aceasta și mai multe și mai rele și mai spectaculoase. Ne vom bate în spațiu folosindu-ne de jet pack-urile din dotare, vom da găuri în pereți pentru ca adversarii să fie aspirați în cosmos și multe alte chestii pe care acum EA se ferește să le spună.

PS3-ul, bată-l vina

Din fericire pentru posesorii de PlayStation 3, variația jocului destinată acestei console va avea o bucată în plus. Dead Space Extraction este un joc în joc. O nouă campanie single player, cu propriul său mod de multi-

player. Pe Aegis VII, o colonie de mineri aflată în partea cealaltă a universului, izbucnește o epidemie ce scurtează simțitor durata de viață a coloniștilor. Acțiunea are loc cu ceva vreme înainte de evenimentele din jocul original și nu are nici în clin, nici în mănecă cu prietenul nostru Isaac. De data aceasta o eroină, Lexine, este cea care pune mâna pe mașina de găurit și trebuie să aibă grijă de pielea prietenilor săi.

Inițial destinat Wii-ului, acest mod ajunge pe console PS3 într-un mod full HD și cu suport pentru noul controller PlayStation Move. Dar nu dispera, poți juca liniștit și cu controller-ele normale.

■ Koniec



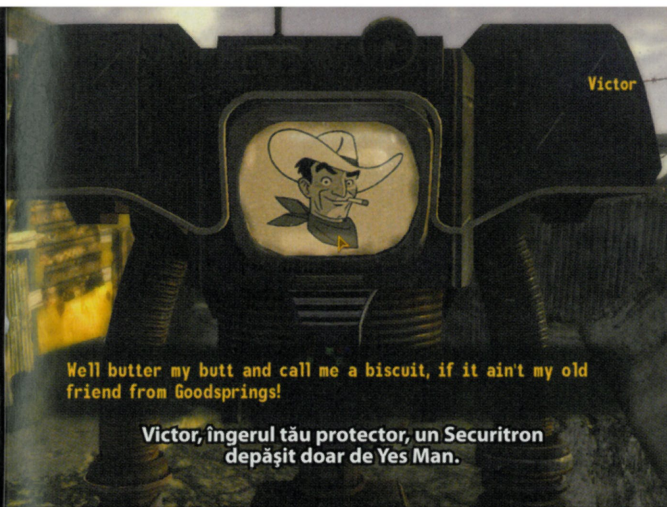
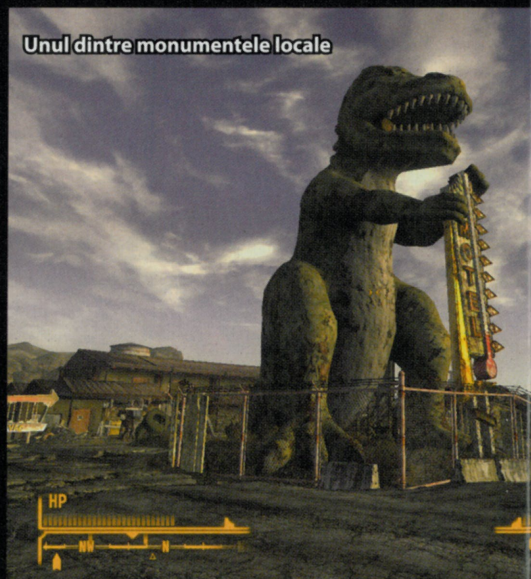


Lazăr Postnuclearu'

Tocmai ce mă pregăteam să dau năvală peste cârnații din Enclave și să termin jocul, când m-am hotărât că puțin role-playing nu strică. Mi-am lăsat discipolii, pe Sulik și pe Vic, în San Francisco și am rătăcit singur prin pustie patruzeci de zile și patruzeci de nopți ca un Ioan Botezătorul postapocaliptic. A patruze-cișuna zi am petrecut-o în post și rugăciune. După care am ronțait o iguană pe băț și m-am odihnit puțin. În vis mi-a apărut însuși Dumnezeu Tatăl. Era trist și avea hainele ruuupte ooo oooooo, avea o aureolă cam pleoștită și oarecum verzulie (probabil de la radiații) și nu zicea nimic. A tăcut preț de vreo douăzeci de minute, după care m-a rugat cu blândețe să le duc Vestea cea Bună locuitorilor din New Reno. Și mi-a făcut cu ochiul. Deci Dumnezeu mi-a făcut cu Ochiul. Aaaa-ha, deci vestea AIA. Facă-se voia Ta. La dreapta Lui stătea Dogmeat, care hămăia aprobator. Eu, fiind om hotărât, nu ca pulariul

ăla de Iona, am verificat dacă n-am uitat cumva să setez gore-ul la nivelul maxim, mi-am tras cizmele de cauciuc, am îmbrăcat șuba cea mov (șutită de la Bridge Keeper, fie-i țărâna ușoară și întrebările fără răspuns) și am luat-o la pas către New Reno. În drum spre înfricoșatul Babilon, Satana mi-a scos în cale o haită de Deathclaws. Dar Dumnezeu și trimisul Său pe pământ, Red Ryder LE (cu 100 de alicie în încărcător), m-au binecuvântat cu doi ochi ageri, o mână sigură, 140% Small Arms, Luck 8, Sniper, trei aimed shots pe tură și crit-uri de trei cifre. Adio, blânde creaturi ale pustiului postnuclear. M-a mai ispitit Nefărtatul cu șapte wanamingos și vreo două găști de bandiți, dar cum am vreo 12 Action Points și Vestea cea Bună trebuie livrată rapid și fără milă necredincioșilor, am zis pas. Și uit-eșă m-am înființat și eu la poartea New Reno-ului ca iehoviștii la poarta Intercontinentalului. Băi, ai auzit de Jesus? Ce? E mexican și vinde Jet în barul lui tac'su? Neah, nu-i ăla. Jesus e

Unul dintre monumentele locale



Well butter my butt and call me a biscuit, if it ain't my old friend from Goodsprings!

Victor, îngerul tău protector, un Securitron depășit doar de Yes Man.

numai unul. Îl vei cunoaște într-un minut și o să poți face și singur diferența. Auzi, dacă tot sunt aici, caut un GECK. Aha, un aparat paralelipedic. De dimensiunii medii. L-ai văz... WHAAAT? Al dracu' coșmar! În loc să le sune ceasul păcătoșilor din New Reno, a sunat alarma păcătoșului din Washington și m-a trezit la realitate. Realitatea fiind, de bună seamă, o copilărie idilică într-un buncăr model, un bărbat de vârstă mijlocie care fuge de-acasă, un DJ nesuferit care poartă lupta cea dreaptă cu vocea și un final apoteotic în care eu, Mântuitorul Dumei, mă iau la trântă cu radiația și pierd, deși juma' de joc am cărat după mine un mutant imun la efectele nocive ale izotopilor radioactivi. Ducă-se pe pustii. După alte trei cuie (aka DLC-uri) bătute cu sete în coșciugul Fallout-ului, eram pregătit să accept că seria, așa cum o știam eu, și-a dat obștescul sfârșit și să pășesc, cu fruntea sus și mâna pe gamepad, spre viitorul next-gen. Ca un făcut, socoteala mea emo de-acasă tot nu s-a potrivit cu socoteala lor din târgul de jocuri, căci viitorul francizei a fost încredințat lui Obsidian care, se știe, e un unchi ceva mai îndepărtat al RPG-urilor postnucleare, deci în teorie s-ar pricepe mai bine decât maștera de Bethesda să aducă pe lume și să crească un Fallout conform standardelor. Am început din nou să sper și, după fiecare interviu cu devii, să fredonez încetșor melodia din intro-ul primului Fallout. Maybe they'll think of me... (cioLAN)

Hardcore de izvor

Prezentat ca un dar din ceruri picat fix în poala gamerilor cu vechime, dezamăgiți de dificultatea next-gen, modul hardcore încearcă să îngreuneze viața aventurierului postapocaliptic. Muniția are masă, deci nu vă mai puteți potcovi cu un vagonet de alicie, să țâșniți ca rânduneaua în tărâle cerului și să strigați că-i ușor. Mai ales dacă nu ați băgat

Ghilda Oțelărilor Post-Nucleari



Cazatorul, spaima Mojave-ului. Pe bune!

puncte în Strength și ați preferat un lunetist în locul unei brute cu ceafa lată. Știți ce-ar fi fost și mai hardcore? Să nu puteți căra zecile de mii de pișule câștigate în cazinouri și să ieșiți săraci lipiți în pustietate. Dar în lumea Fallout banul nu are nici miros nici masă. Trecem mai departe la companioni. În mod normal, ei sunt nemuritori și reci, ca luferii pe ceriu. Când rămân fără hit points, se așează nițeluș la odihnă și revin mai proaspeți ca oricând. În modul hardcore, odihna e veșnică, ceea ce vă forțează să aveți puțină grijă de ei și să vă enervați groaznic când sniper-ul grupului scoate crosa de golf și se năpustește ca un posedat asupra unei mămici death-claw cu pui. Pentru că atunci când vă moare companiul, pierdeți și quest-ul lui, un adevărat blestem pentru cei mai curioși dintre voi. Asta ca să nu vorbim de cazul în care, doamne ferește, v-ați atașat de micul căraș care vă mai ajută și în luptă. Ca să-i țineți în viață, va trebui

Let them have beer! Că bine zice...





Umila mea părere e că modul Hardcore e mai degrabă Hardcore, înfrumusețează jocul, dar nu-i dă acel plus major de dificultate căutat de un veteran. Și vă întrebați care este marea răsplată pentru că ați terminat jocul cu Hardcore mode? Simplu, veți primi un achievement și vă veți alătura celor 5% care au terminat jocul pe Hardcore. Dacă nu sunteți îndeajuns de băbrați pentru Hardcore, veți deveni doar unul dintre cei 15% care au terminat jocul (conform statisticilor Steam :D). (cioLAN)

„Did you kill the white man who killed you?”

So, m-am luat cu vorba și aproape am uitat să vă spun ce anume vă motivează să tociți cele 999 de opinci de fier umblând prin deșert (dar nu în deșert, hehehe). Păi, după atâta alergătură pentru alții (Buncărul 13 în Fallout 1, tribul din Fallout 2, tac-tu în Fallout 3), a sosit timpul să-ți rezervi puțin timp pentru tine. Pentru că glonte care s-a cuibărit în tărtăcuța ta face lucrurile puțin mai personale decât un tată fugit de-acasă. Ca orice victimă a unui atac cu arme de foc, vei simți nevoia, dacă nu să-ți răsplătești ucigașul cu aceeași monedă, măcar să-l întrebi ce-a vrut de la tine. Pornești pe urmele cremenalului, rezolvi (sau crezi) problemele comunităților întâlnite în drum, încet încet ești pus la curent cu situația politică ușor din deșertul Mojave, care se dovedește a fi un butoi cu pulbere, într-un cuvânt înaintezi într-un storyline mult mai coerent decât în Fallout 3, cu o miză mult mai mare, o poveste interesantă în care nu ți-e greu să te implicii emoțional. Până să afli motivația din spatele plumbului care ți-a găurit bostanul, te vei

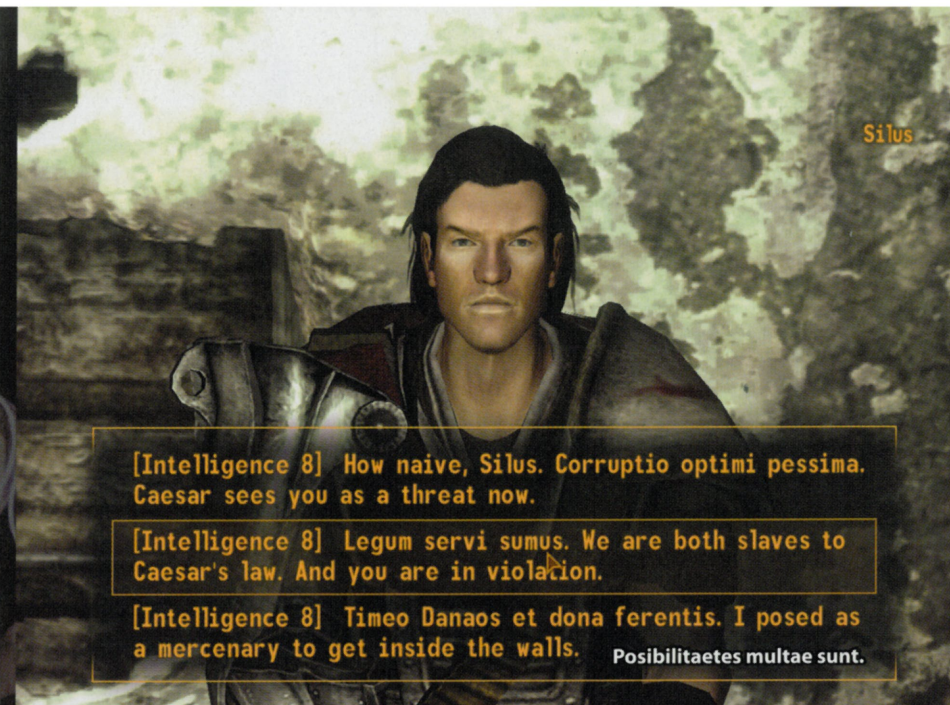
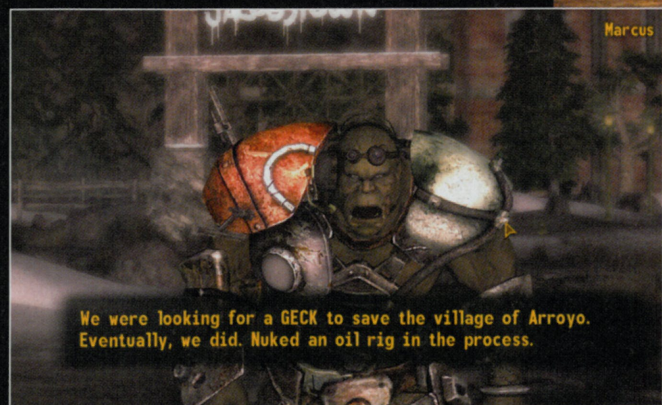
trezi aruncat în mijlocul unei lupte pentru supremație, iar pustietatea și personajele întâlnite te vor schimba vizibil astfel încât atunci când te vei trezi față în față cu derbedeul care te-a băgat în pământ există o mare posibilitate să realizezi că și tu ai fi procedat la fel. Sau chiar să-i continui planurile. Bineînțeles, te poți răzbuna în diferite moduri, dar cu siguranță nu-l vei executa cu inima ușoară. Și aici se vede de ce Fallout 3 a fost considerat, acum pe bună dreptate, un Oblivion cu arme. În Oblivion, storyline-ul era pe planul secund, era o chestie pe care să o faci atunci când te saturai de explorat. Nu sunt sigur dacă sunt incapabili să spună o poveste meseriași, sau subțirimea firului narativ e intenționată, să te determine să nu „faci quest-ul principal”, cert e că tot ce se întâmpla în afara storyline-ului era de o mie de ori mai interesant decât povestea propriu-zisă. Fallout 3 a urmat același model, chestiune care se bătea cap în cap cu filosofia primului Fallout unde muream de nerăbdare să descurc ștele poveștii. Și fiindcă mici indicii se găseau în majoritatea locațiilor din joc, explorarea și storytelling-ul mergeau mână în mână, fără să simți că explorezi doar de dragul de a explora. Din acest punct de vedere, New Vegas face pași mari în această direcție și nu sacrifică povestea pe altarul sandbox-ului. Iar cele 60 de ore (Caleb a înregistrat mai multe) pe care le-am petrecut în

New Vegas stau mărturie că poți avea și explorare de calitate, și quest-uri secundare bine gândite, și poveste, și scriitură faină.

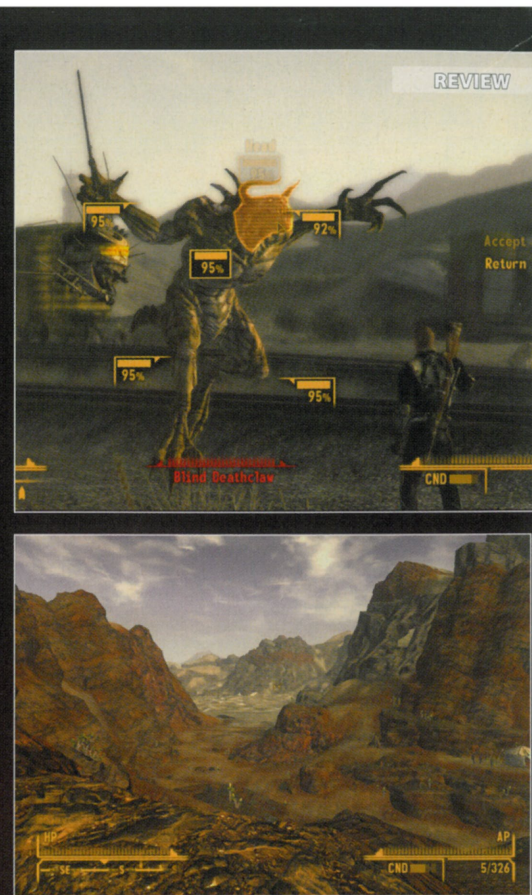
Ce m-a deranjat oarecum, dar mă gândesc că e un compromis (deși l-am mai întâlnit și în alte jocuri marca Obsidian). Avem trei finaluri, influențate într-o oarecare măsură de faptele tale și de deciziile luate pe parcurs, dar dacă salvezi unde trebuie și n-ai căsăpăit tot ce mișcă, nu-ți ia mai mult de 5-6 ore să încarci și să le experimentezi pe toate trei. Așa dispăre unul dintre cârligile majore care m-ar fi tras din nou în Goodsprings, alături de un nou personaj. (cioLAN)

Heaven, I'm in Heaven...

...cel puțin așa m-am simțit de îndată ce neîncrederea inițială mi-a fost spulberată de puținică explorare și pălăvrăgeală. Într-adevăr, după ce personalul Policlinicii Bethesda a măcelărit pur și simplu lore-ul Fallout în cel mai ForrestGumpian stil cu puțință (Wasteland's like a box of chocolates, you ne'er know what y'gonna get), făcându-mă să mă simt ca într-un bălci tematic Fallout, cu locații și personaje opulente, cusute cu forța unele de celelalte, fără nicio logică și coerență, pe harta Capital Wasteland-ului, unde **trebuia** ca sensibilului jucător cu o marjă de răbdare de câteva



minute să găsească o jucărică interesantă și strălucitoare indiferent de direcția în care ar fi apucat-o, la o bășină distanță, locația aleasă pentru desfășurarea poveștii din New Vegas este un mic paradis pentru orice fan al primelor două Fallout-uri. Deșertul Mojave, care se întinde, printre altele, în partea de sud a Nevadei, adăpostește una dintre cele mai de preț comori a lumii post-nucleare: un oraș neatins de focurile menite pentru el (grație unui nene foarte important pentru narațiune), anume Las Vegas, orașul banului. Ce potrivire! Se știe că banul ochiului dracului și umblă o vorbă: „Ai mai văzut drac mort?”. Ce-i drept, condițiile vitrege l-au adus parțial în paragină și i-au schimbat fața - de unde New Vegas. Și mai important este că întreg arealul ce-l înconjoară, adică harta noastră de joc, are coerență și e umplut credibil (cu excepția marginilor presărate cu obstacole naturale și alte elemente care te împiedică cam forțat să ieși din el) cu așezări firești și dependente de relief, de istoria locală și de convergența diverselor interese evocate de rămășițele umanității. Red Rock Canyon, o zonă izolată și greu accesibilă, adăpostește rămășițele Khanilor, aceiași pe care i-ai caftit în Fallout 1, lângă Shady Sands, pentru a o elibera pe Tandii, cea care avea să devină lidera New California Republic, facțiune ce revine în New Vegas, acum măcinată de corupție și sete de putere, insuflată de consiliul marilor crescători de Brahmini. NCR ajung în Mojave cu gândul de a pune mâna pe Hoover Dam, o resursă prețioasă de energie care le-ar fi dat puterea asupra regiunii, numai pentru a se împiedica de o



armată de Securitrone și tribali, aparținând triadei New Vegas-ului și liderului de facto al așezării, Mr. House. După un armistițiu și o înțelegere convenabilă pentru ambele părți, NCR o dă temporar la pace cu Vegas, plănind însă în timp cucerirea zonei, pe cale militară sau diplomatică. Planurile lor sunt însă afectate grav de ofensiva brutală a unei facțiuni complet noi în universul Fallout, anume Legiunea, pusă și ea pe ocupat barajul (și întreaga lume, dealtfel). Provenită dintr-un conflux de triburi, strâns de liderul lor autointitulat Caesar (cu o istorie interesantă și o motivație foarte coerentă pentru alegerea acestui tip de orânduire - veți afla totul din joc), această nouă facțiune și felul perfect în care se mulează în lumea de joc constituie probabil cel mai bun argument care susține ideea că Obsidian știe cu ce se mănâncă Fallout. Veți reîntâlni și vechi prieteni, precum Brotherhood of Steel, mutantul Marcus, rămășițele Enclavei sau grupul de negustori Crimson Caravan, care se îmbină fără cusur cu nume noi, precum The Bombers (stăpânii aeroportului), Powder Gangers - spaima deșertului sau simpaticii the Kings, care țin o școală de impersonare a știți-voi-cui, semn că numele-i va dăinui pururi în conștiința colectivă. De la mic la mare, indivizii se integrează imaculat în grupările și locurile în care i-a plasat mâna de aur a celor de la Obsidian, iar felul în care se raportează la propria condiție, dar și la celelalte facțiuni și alte personaje țese o pânză de păianjen pe cât de credibilă, pe atât de fascinantă. A trecut ceva timp de când am experimentat ultima dată o lume de joc atât de aca-

paratoare, cu un mare plus pentru faptul că, în miezul post-civilizației, vibe-ul predominant western din primul Fallout și cel tribal din al doilea sunt surprinse și amestecate perfect, susținute de o paletă mai caldă de culori și de o serie de efecte care bagă inevitabil feelingu-n tine la fel cum își vâra drogatu' heroina în vene, într-un cocteil de zile mari, căruia am fost fericit să mă abandonez timp de mai bine de optzeci de ore, cât mi-a luat primul playthrough. (Caleb)

Spre binele jocului

Cum setul de convenții de joc din Fallout 3 nu se potriveau tocmai ca o mână peste gameplay-ul tributar predecesorilor, au fost operate mai multe modificări importante - majoritatea spre bine. Karma și-a pierdut aproape complet importanța și a rămas mai mult ca o dimensiune orientativă, fiind înlocuită de un sistem mult mai logic, al reputației în ochii fiecărei facțiuni (mă săturasem să se uite că la mine vreun nene fiindcă am ciordit din colțul opus al hărții o mașinuță de jucărie, dintr-un loc de care respectivul nici nu auzise vreodată). Desigur, poți face pe dracu-n patru să intri în grațiile cât mai multor grupări sau chiar să le modifice poziția vis-a-



vis de celelalte facțiuni (uneori cu succes), însă, la final, e destul de greu să-i mulțumești pe toți. Eu unul n-am reușit performanța tovarășului cioLAN, de a putea încărca un save făcut cu doar câteva ore înainte de final pentru a încerca toate variantele de acțiune, fiindcă îmi degradasem iremediabil relațiile cu anumite grupuri. Un rol relativ important în evitarea conflictului îl au acum hainele, care servesc ca deghizaj, ajutându-te să eviți multe confruntări nedorite - chestie care funcționează destul de bine, cel puțin până la un punct. Totuși, când iei o armură Legion pentru a rezolva una-alta pe

pământurile lor, ar fi o idee bună să o dezbraci la timp înainte să defilezi printr-o tabără NCR, dacă nu vrei să stârnești vreun mare iureș prin zonă. Schimbat a fost puțin și sistemul SPECIAL, care permite acum alegerea unor trait-uri (recomand Wild Wasteland, m-a distrat la culme) și mai nou conferă perk-uri doar din două în două niveluri, nu la fiecare level-up. Duse-au fost și skill-uri precum Big Guns, armele fiind acum guvernate mult

Vezi, Ciolane, unde te duc jocurile de noroc?



mai logic, după tipul de proiectile pe care le scuipe (era stupid să te pricepi la explozibil dar să nu poți folosi eficient ditamai lansatorul, puternic fiind, pentru că nu investisei destul în Big Guns, right?). Au dispărut și anumiți perk-uri cretine din F3, care nu făceau altceva decât să-ți adauge niște puncte într-un skill, însă Intense Training s-a dovedit în continuare favoritul meu și al lui cioLAN pentru creșterea atributelor de bază (ce-i în

SPECIAL, nu-i minciună!). Armele au acum diverse tipuri de muniții (normală, incendiară, anti-armură etc. și artizanală, care poate fi folosită cu prețul degradării mai rapide a condiției armei), utile în diverse situații, mai ales că noul Damage Threshold (rezistența la cotonogeață) al unor inamici te obligă să folosești anumite tipuri de arme și muniții pentru a le veni de hac. Modificarea armelor este altă noutate interesantă și s-a dovedit că un amortizor și-o lunetă la vremea lor pot face adevărate ravagii, similar cu un cadru mai ușor pentru o armă grea, care-ți permite să o cari cu tine fără atâtea sacrificii. Ba chiar poți să țintești prin cătare, ceea ce te ajută enorm în lupta în timp real - parțial fiindcă excesiv de puternicului V.A.T.S. i-a fost redusă eficiența. Pentru un mai bun management al obiectelor, au fost introduse cutii poștale expres, care permit trimiterea obiectelor către orice astfel de cutie descoperită în prealabil - dar nu pot zice că le-am utilizat foarte des, lucru valabil și pentru sistemul de crafting, revizuit și revigorat, care ajută

terul din tine la reciclarea și producerea de muniții și obiecte. Din păcate, crafting-ul este oarecum redundant în condițiile în care găsești mai mult decât suficientă muniție zăcând la tot pasul, chiar și pe Very Hard setat pe Hardcore. În schimb, naturalistul din mine a fost satisfăcut de skill-ul Survival, care-ți permite prepararea îndrăgitudului Healing Powder și a multor altor rețete ori de câte ori dai de vreun foc de tabără (m-a încântat în special varianta augmentată Party Time Mentats, cu bonusuri enorme de charismă, percepție și inteligență, foarte utile personajelor centrate

pe cafeală. Și acum ai și un motiv mai bun să investești în abilitățile combative, fiindcă inamicii nu mai sunt scilați după nivelul tău (ce-am detestat asta și-n Oblivion...) și astfel poți căpăta acces timpuriu în zone ostile, populate de bipezi și animăloaie mai jmechere. Bonusurile date de revistele de skill au devenit temporare, așa că administrarea lor poate deveni foarte importantă, în schimb există câteva rare cărți de skill care-ți cresc per-



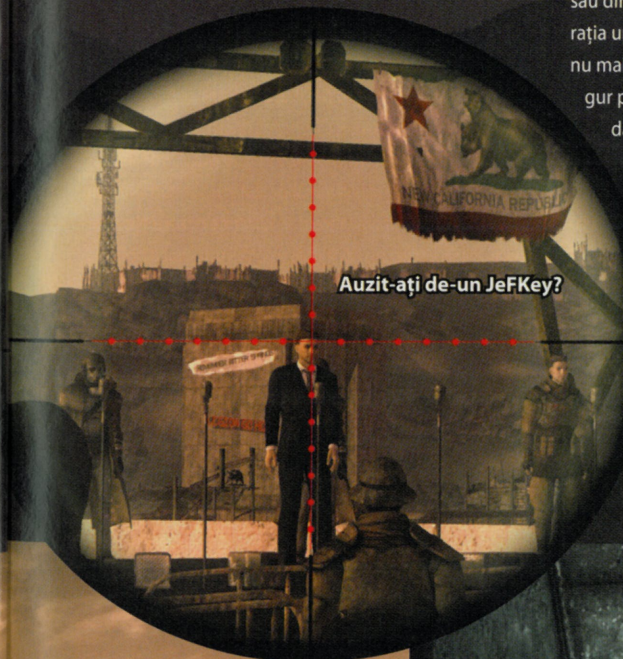
Numai buncărul ăsta face toți banii!

manent abilitatea aferentă, însă cu puține puncte. Și ar mai fi și alte chestii, precum revenirea în forță a simpatizilor și agresivilor geckos, o nouă rasă de mutați, nigh-tkin, mortalii cazadori - dar vă las pe voi să descoperiți, că-n asta rezidă o mare parte din plăcerea jocului. (Caleb)

RP. RP Pleasure

Traumatizat încă de cretinul quest principal al Fallout 3, am avut multiple experiențe orgasmice descoperind porția de quest-uri rezervate de New Vegas. Majoritatea oferă posibilități multiple de rezolvare (uneori chiar și cinci), de multe ori cu ecou asupra altor quest-uri, iar scriitura dialogurilor este de cea mai bună calitate, mai ales în comparație cu predecesorul. Dialogurile abundă de skill check-uri diverse, astfel că

orice tip de personaj poate căpăta perspective noi și distincte asupra unei situații sau a unui personaj. Îmi vine în minte exemplul unui interogatoriu în care ai opțiunea de a brutaliza „intervievatul” pentru a obține informațiile căutate, însă în care poți recurge și la Speech pentru a-l face să te atace. Totodată, o combinație bună de Speech cu Intelligence te ajută să-l convingi pe respectivul că „ești de-al lui”, făcându-l să cirească mai multe chestii interesante decât prin bătaie. Ba poți chiar să-l ajuți să scape sau dimpotrivă, să-l omori subtil pentru a câștiga admirația unui companion anume. Că tot am ajuns aici, în NV nu mai poți căra o hoardă întreagă după tine, ci un singur partener uman plus unul robotic la un moment dat. Fiecare cu quest-ul lui, mai mult sau mai puțin interesant (de regulă mai mult), care se declanșează, cu anumite excepții, în momentul în care acțiunile tale generează un anumit scor de acceptare din perspectiva partenerului tău sau când ajungi cu el în anumite locuri. Din păcate, deși a apărut o interfață specială de interacțiune cu partenerii în formă de roată (adio navigare aiurea prin dialoguri, care este totuși posibilă ca alternativă), aceștia nu-s tocmai deștepți și se prea poate să se arunce în bătălii pe care nu le doreai. În plus, dacă ai multe puncte în Charisma, aceștia



Auzit-ați de-un JeFKey?



Locația unui sidequest de pus în ramă!



Hoover Dam, în toată splendoarea lui



Regăsirea vechilor prieteni - Enclave



Interfața standard nașpa (sus) și excelentul DarnifiedUI (jos)

primesc bonusuri ofensive și defensive deloc de neglijat. Apoi, unele sidequest-uri m-au făcut să mă sufoc de răș - și aici mă gândesc la una care va presupune să ajuți niște biete ființe să întreprindă cea mai lungă și importantă călătorie a vieții lor... no spoilers! (Caleb)

Give me some chips to build a life on

New Vegas. Paradisul celor puțini și bogați, regatul căpăcelor nemuncite, tărâmul fermecat unde păcănelele aleargă libere printre cireși, iar clinchetul îngeresc al capacelor îți tulbură mințile și îți adoarme conștiința pentru vecie. Acolo, ferit de pericolele deșertului postapocaliptic, oameni de cultură din cele patru colțuri ale pustietății se întâlnesc pentru a-și împărtăși în liniște dragostea pentru carte. Drumul cel mai scurt spre o viață de lux și trândăvie trece prin cele patru cazinouri din Noul Vegas. Armurile sunt scumpe, mâncarea costă,



Aici era să-l pierdeți pe cioLAN

Current Bet: 200
Chips: 700
Ultra-Luxe Earnings: 1500

Hit: F)
Double Down: W)
Split: E)
Switch Hands: O)
Surrender: S)
Stand: R)



venit, nu mizați ca berbecii.

Altfel, cu puțină răbdare, mult noroc, Intense Training și un sfântuleț de implant, puteți strânge în jur de 60 000 de căpăcele trăgând din greu la păcănele. Ruleta nu rimează, dar urmează. Este pe locul doi ca sursă de venit. Fiți pe pace, veți petrece clipe de neuitat

pușcoacele sunt la mare căutare, muniția valorează greutatea ei în capace, iar micile tale vicii trebuie să intreținute. Obrazul subțire și armura groasă cu cheltuială se țin. Absolut nimic nu e gratis în Vestul postnuclear, căpăcelele fac lumea să se învârtă și doar o sumă frumoasă-că îți permite să devii binefăcătorul deșertului, acel stră-in prietenos care nu-ți ia și cămașa de pe tine pentru a-ți deratiza beciul. Când îți petreci mare parte din timp cărând ca brahminul arme către cel mai apropiat neguțător de nimicuri, și injuri ceasul în care te-ai decis să bagi puncte în inteligență și acum te cocoșează cinci sticlute de apă minerală, parcă n-ai spune nu unui purcoi de bani nemuncți... În acest caz, ai o singură soluție. Maxezi Luck-ul (atribut care-și dovedește utilitatea și în afara mesei de joc, deci nu e o investiție proastă) și lo-vești cu sete cazinourile. Fără milă, viitorul tău financiar depinde de ele. Din păcate, sau poate din fericire, având în vedere că un personaj cu Luck între 8 și 10 poate nenoroci economia pustiului postnuclear mai rapid decât au reușit haita de NPC-uri low-int să falimenteze pustietatea postdecebristă, cazinourile îți dau un șut în fund când depășești o anumită limită. Și adio minijocuri de noroc. Dacă le privești ca pe o sursă de distracție și nu de

înpreună la Ultra Luxe, cazinoul de lux al fandosișilor din White Glove Society unde, spre deosebire de celelalte bodegi din New Vegas, bețivarii care trag toată ziua de manetă nu sunt priviți cu ochi bun și nu veți găsi decât ruletă și blackjack. Care blackjack e cea mai sigură sursă de câștig, dar, ca orice sursă sigură de câștig, îi va îmbogăți doar pe beneficiarii testamentului tău.

Pentru a-i descuraja pe „trișorii” care în mod sigur vor abuza de quick-load atunci când norocul nu va fi de partea lor, păcănelele, mesele de ruletă și de blackjack nu pot fi accesate decât la un minut după ce ai dat quickload. Bună idee, zic eu, dar perioada de așteptare este mult prea scurtă. Un amărât de minut nu-l descurajează câtuși de puțin pe nemernicul pornit să dea lovitură. De unde știu? Păi, eu sunt nemernicul pornit să dea lovitură... (cioLAN)

Picnic la capăt de drum

Deși New Vegas se face vinovat de o colecție de bug-uri probabil mai impresionantă decât Fallout 3, multe dintre ele specifice deja cam prăfuitului motor Gamebryo, dar exagerat de pronunțate în mâinile celor de la Obsidian (mai bune cu pana decât cu șurubelnița),

ele ne-au dispărut destul de repede din amintire, fiind înlocuite de experiența de joc nemaipomenită de ceva ani încoace, cu fantasticul decor pentru quest-uri făcute cu creier, dialogurile pline de zvâc vorbite exelent de actorii angajați (ochii după Hanson căpitanul Rangerilor, căruia i-a împrumutat Kris Kristofferson vocea) și porția consistentă de explorare a unui univers care mustește de farmec, fără a-și pierde nicio secundă coerența. Fiecare peșterică, făbriță, mină sau buncăr din joc vine cu propriul mister și specific și se leagă frumos între ele, cu beneficiul unei muzici ambientale oferite de genialul Mark Morgan și de un Inon Zur lovit brusc de inspirație. Rămân mari problemele de interfață, la propriu. Textul este enorm și niciodată nu îți încap în ecranul de dialog, în inventarul din Pip-Boy și în general nicăieri atâtea linii de text pe câte ar fi optim pentru PC, ca să nu mai vorbim de absența totală a unor taste de acces direct pentru anumite ecrane, reziduuri ale unui engine proiectat având consolele în primul plan. Așadar, din puzderia de mod-uri mai mult sau mai puțin interesante, utile și distractive, singurul pe care vi-l recomandăm ca obligatoriu este DamifiedUI, varianta pentru New Vegas, care aduce un font mai mic și mult mai lizibil și regroupează interfața într-un mod mult mai ergonomic, așa cum puteți vedea în partea de sus a paginii anterioare. Cert este că, dincolo de toate bug-urile și micile sale păcate, New Vegas ne-a făcut să exclamăm la unison, plini de bucurie: „The toys are back in town!”, după o secetă de titluri adevărate Fallout care ne-a secătuit mai bine de doisprezece ani. Viva New Vegas!

cioLAN & Căleab

VERDICT LEVEL



- ▶ atmosfera western post-nuclear, univers Fallout corect
- ▶ multe questuri interesante cu rezoluții multiple
- ▶ dialogurile, bine scrise și pline de life checks, vorbesc și ei
- ▶ Gamebryo își arată vîntul, interfața gândită pentru console
- ▶ fontul prea mic, mod-ul DamifiedUI este must-have
- ▶ multe bug-uri de toate felurile, crash-uri ocasionale

PE SCURT:

Ce n-a adus brețul aduce Obsidian: o continuare demnă de primele două Fallout-uri, scrisă ca zădă, într-un univers de joc corect și plin de farmec. În tradiția series, e plin de bug-uri, dar, uitându-ne în urmă, se pare că n-am contat.

Gen: RPG. Producător: Obsidian Entertainment. Distribuitor: Bethesda Softworks. Ofertant: steam.gamedirect.com. ON-LINE: falloutnewvegas.com

CERINTE MINIME:

Procesor: Intel Core 2 Duo E6700. Memorie: 3 GB. Video: ATI Radeon X1900

ALTERNATIVA FALLOUT 2

Deși Fallout 2 este o continuare demnă a primei părți, nu are niciun fel de inovație față de primul Fallout. Este un joc de rol clasic, cu o poveste simplă, dar cu o atmosferă de joc foarte bună. Este un joc de rol clasic, cu o poveste simplă, dar cu o atmosferă de joc foarte bună. Este un joc de rol clasic, cu o poveste simplă, dar cu o atmosferă de joc foarte bună.

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD



Disponibil din 19 noiembrie



PS3



XBOX 360



www.assassinscreed.com

UBISOFT

© 2010 Ubisoft Entertainment. Toate drepturile rezervate. Assassin's Creed, Ubisoft și sigla Ubisoft sunt mărci comerciale ale Ubisoft Entertainment în SUA și/sau alte țări.

"PlayStation" și sigla "PS" Family sunt mărci comerciale ale "PS" și sigla PlayStation Network sunt mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, și sigla Xbox sunt mărci comerciale ale grupului de firme Microsoft și sunt folosite sub licența Microsoft. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.

WRC

FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

WRC = WTF?



Precum la orice joc de simulare auto, primul lucru pe care l-am făcut în WRC 2010 a fost să-mi configurez volanul, un Logitech MOMO Racing Force Feedback. Așa că m-am dus în Options și am selectat Control Options. Acolo am văzut un ecran de configurare deasupra căruia scria KEYBOARD. Am apăsător Enter și cursorul s-a poziționat pe comanda Acceleration. Încă un Enter și mi s-a dat posibilitatea să schimb butonul de accelerație. Am apăsător pedala de accelerație. Nimic. Oh, sh*t... mi-am spus, e csgizgtăh o problemă! Așa e ecranul de configurare pentru tastatură... Bun, caut în interfața Control Options un element

care să mă direcționeze către setările pentru volan. Nu găsesc. Mă uit în manual. Nu mi se spune cum se setează volanul, ci mi se spune doar că se poate folosi un volan și că să mă uit în fișierul readme al jocului ca să văd lista volanelor pentru care jocul oferă suport. Aha!

Mă uit în readme și acolo remarc faptul că volanul meu, Logitech MOMO Racing Force Feedback, nu este în lista volanelor explicit suportate de joc. Căh! Aaaa, dar se aprinde o luminiță! Jocul, se afirmă în readme, merge cu volane care au forcefeedback-ul implementat pe API-ul Immersion, ceea ce este cazul cu volanul meu. Deci, ar trebui să-l pot urni cumva... Așa că intru în joc și caut iar

un ecran de configurare a volanului în secțiunea de Control Options. Draci, nu e nici unul vizibil. Pornesc un sector de rally, așa, de test, și observ că nu merge volanul. Damn! Mă uit în manual, nimic. Mă uit la joc, nimic. Mă scarpin în cap, nimic altceva decât mătreață. Înjur cumplit, definitiv, semiapocaliptic. Nu mă ajută nici măcar să mă descarc.

Vremea trece, vremea vine și, când mai vine o dată, îmi răsare o idee, ce pornea de la conceptul că producătorii jocului sunt niște cretini sinistri în ce privește proiectarea de interfețe cu utilizatorul.

Așa se face că am intrat în ecranul de configurare a



tastaturii și am apăsător Enter, ceea ce a plasat cursorul/highlight-ul pe Acceleration. He-he, am zis, ia să apăsător săgeata sus! OMG! A mers. S-a highlight-at căsuța în care scrie KEYBOARD și a apărut o săgeată dreapta, ce sugera că pot să selectez și alte opțiuni. Așa am și făcut până am ajuns la Wheel. Phew! Deci, se poate, DAR... dacă nu-ți pică fisa asta, nimic nu-ți spune din interfață că există alternative în acel ecran la KEYBOARD, pentru că apăsător Enter-ului te duce direct la Acceleration, nu la KEYBOARD, și nici nu există, până

meniu de start al jocului. Practic, nici în interfață și nici în manual nu ți se spune cum să ieși din joc!... Uat thă... Așa că am folosit CTRL-Alt-Del ca să închei procesul jocului, singurul mod în care mintea mea, măcar mediocră, a reușit să găsească o soluție la enigma finală a WRC.

Elemente de simulare

Trecând peste toate aceste vexațiuni greu de înțeles și făcând uz la maxim de rațiune pentru a mă calma și a privi obiectiv jocul, mă pot da cu părerea despre calitatea simulării fizice a comportamentului mașinilor.

Care decât că este doar un pic peste medie - din trei motive esențiale. Primul este acela că nu este suficient de pregnant transferul de masă în viraje. Din acest motiv, tehnica elementară de încărcare a părții mașinii de pe interiorul virajului ce urmează să fie abordat nu prea funcționează. Spre exemplu, dacă urmează un viraj la dreapta, cu puțin înainte de acesta tragi de volan ușor către stânga. Masa automobilului se transferă către dreapta, datorită forței centrifuge, ceea ce face ca la intrarea în virajul către dreapta mașina să se așeze natural în viraj, conferind un comportament ușor supravirator, dar numai bine cât să ieși din viraj cu derapaj minim, în plină accelerație. În jocul WRC, această tehnică este mult prea puțin eficientă, transferul de masă pare să fie inexact modelat. Mă așteptam ca la un traseu de rally, suspensia mai puțin rigidă și cu o cursă mai mare să fi dat transferului de masă un rol important în comportamentul mașinii, ceea ce nu este cazul în acest joc.

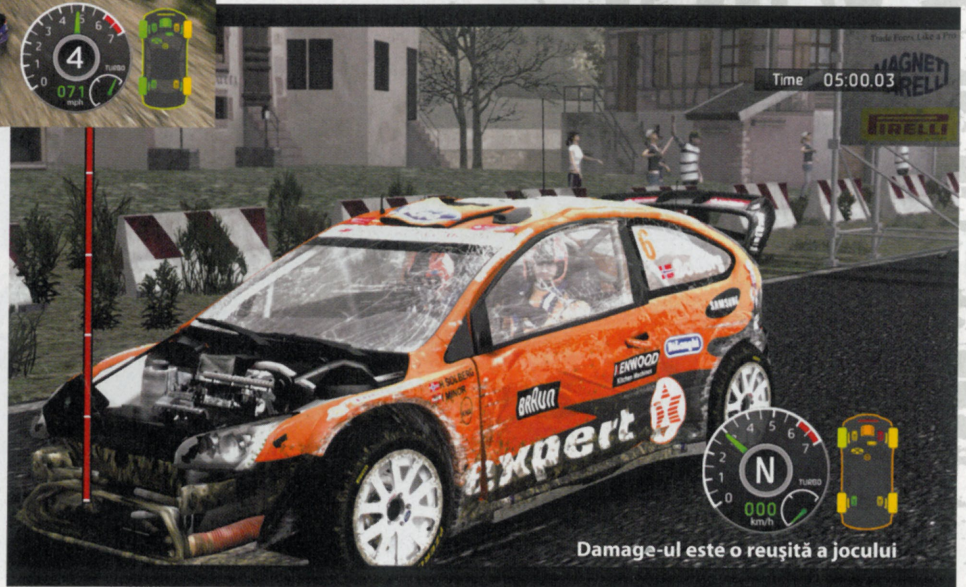
Al doilea motiv pentru care nu sunt încântat de simularea fizică din WRC este dat de foarte slabă și neconvingătoare interacțiune cu jucătorul, prin force feedback-ul volanului. Literalmente, virezi ca prin unt, cu foarte puțină reacție și informație oferite de volan. Conducul devine astfel o suită de răspunsuri la ghicitori despre viraje și aderență, lipsit de realismul imersiv al tactilului, al mecanicii relației cu volanul.



la selectarea KEYBOARD, o săgeată sau alt element grafic care să indice posibilitatea unei alte alegeri în secțiunea Tastatură.

Mă rog, stupid și îmbâcsit mod de a gândi o interfață...

Sau, mai bine să folosesc un cuvânt mult mai dur și să zic că este un mod excremental de a crea o interfață cu utilizatorul. Pentru că absurdul jocului de față nu își găsește finalul. Adică, nici măcar când vrei să ieși din WRC nu știi cum. Pe bune, din Esc în Esc, ajungi din meniul principal al jocului într-un ecran în care ți se cere să apeși Enter. Apeși Enter și, în loc să ieși din joc, reintri în





Da, din păcate, cea mai importantă sursă de informație pentru jucător rămâne numai vizualul jocului, deoarece nici sunetul nu aduce ceva în plus. Să fim bine înțeleși, sunetul este aproape realist, dacă ne gândim la ce aude pilotul din interiorul mașinii și al câștii de protecție. Dar, în jocurile de simulare auto sunetul este exagerat tocmai pentru a oferi mai multă informație jucătorului, care este privat de mișcările mașinii pe care le simte curul în realitate - da, orice pilot îți va spune că mașina se simte cu curul. Un excepțional exemplu în acest sens este NFS Shift, care creează o lume întreagă de indicii despre comportamentul mașinii din sunetul acesteia, cel mai bun EVER în domeniu. Da, este exagerat, dar întregeste impecabil experiența de pilotaj și ajută la „simțirea” mașinii. Jocurile de la Simbin, din seria GTR, Race On etc. nu reușesc o asemenea performanță, fiind mediere sub acest aspect. Iar noul joc WRC pică rău de tot la acest capitol, oferind un sunet sărac, din care pilotul nu obține informația necesară pentru a suplini privarea de forțele care acționează asupra sa într-o cursă reală.

De altfel, ca argument în privința necesității de a avea un sunet bun, complex, care să-ți ofere informații despre ceea ce se întâmplă cu mașina, chiar dacă nu se respectă realitatea a ceea ce aude un pilot adevărat în

cockpit și sub casca de protecție, vă trimit să vă uitați pe net după un gadget destinat pasionaților de simulatoare auto. Căutați pe www.thebuttkicker.com, unde în secțiunea de Gaming veți găsi dispozitivul ButtKicker Gamer 2, care se atașează în partea de jos a scaunului pe care stați când vă jucați. Este „alimentat” cu sunetul provenit de la joc, pe care un amplificator care vine cu acest gadget îl filtrează și îl mărește în volum.

Astfel, ButtKicker vibrează în funcție de evenimentele sonore din joc, ceea ce induce vibrații în scaun - crescând imersia și cantitatea de informație oferită jucătorului. Ceea ce este o bună demonstrație a necesității de a avea un sunet bun într-un simulator auto, și nu doar o chestie susurată atenuat în câști.

Din aceste motive, făcând complet abstracție de imbecilitatea interfeței jocului, mă declar nemulțumit de aspecte importante din acest titlu care privesc simularea fizică a experienței de pilotare a mașinilor. Jocul are o bază de modelare fizică bună, dar pe care o ex-



ploatează ineficient prin force feedback-ul implementat deficitar și prin sunetul sărac. Ajustări viitoare în ce privește aspectele de detaliu esențial, precum transferurile de masă, mi se par obligatorii.

Tuning

O nemulțumire am de exprimat și în ceea ce privește setările mașinilor. Acestea sunt mult prea generice, ele oferă doar câteva opțiuni ce nu sunt detaliate pe componente. În ziua de azi, un simulator trebuie să aducă elemente de finețe, de detaliu mecanic profesionist, cum o face, spre exemplu, Need For Speed Shift (grevat însă de câteva bug-uri jenante de interfață - vezi biasul frânelor). Măcar la un nivel de GTR2 și tot ar fi trebuit să găsim în WRC 2010 pârghiile necesare unui reglaj detaliat și complet al mașinilor.

Evident, soluția optimă ar fi fost cea din Shift. Dacă vrei detaliu, îl ai, într-un ecran dedicat majorității posibilelor reglaje ale unei mașini. Dacă nu îl vrei, există un ecran de setare care conține trei elemente de reglaj ce însumează în ele, precum un shortcut, o suită de reglaje automate, ce acționează ascuns la comanda unui singur buton de control. Mă rog, aș adăuga, însă, aici, faptul că Shift permite și anumite setări care duc tuningul mult dincolo de granița a ceea ce în jocuri numim exploit. Deci, chiar și pomul laudat are merele lui groaznic de stricate.



Măcar, setările mașinii pot fi salvate per track. Asta este o treabă bună, mai ales că piste sunt foarte variate. De fapt, lucrul pe care l-am admirat la WRC 2010 a fost tocmai excelența realizare a pistelor, inspirat concepute pentru a reda caracteristicile specifice evenimentelor din calendarul WRC. Despre care știm că se desfășoară în condiții radical diferite în fiecare țară din circuitul mondial de raliu. Păcat că grafica mediului nu este sub nici o formă la zi, chiar te simți ca într-un joc de buget redus. Dar, acest lucru nu influențează major experiența de joc, ci devine criticabil în special ca minus adăugat peste minusurile din simularea fizică a comportamentului mașinilor și a controlului acestora.

Înapoi la RBR

Nu pot propune jocul WRC 2010 aceloră dintre voi care ați fost cel puțin ușor iritați de Dirt 2 (despre care nu voi relua criticile justificate pe care le-au măcinat pasionații de raliuri virtuale, pe toate forumurile de profil). Oamenilor „de biziuală” în domeniul raliurilor le voi confirma impresia că tot Richard Burns Rally rămâne prima opțiune în domeniu, mai ales cu îmbunătățirile și actualizările aduse de fani. Sfatul meu: instalați Richard Burns Rally-ul pe care l-am dat full cu revista LEVEL mai demult și puneți peste el mod-ul RSRBR 2010. Now THAT is a rally game!

Dacă, însă, ar fi să ne bazăm pe contribuția fanilor la îmbunătățirea actualului WRC 2010, cred că vom fi dezamăgiți. Nu cred că acest titlu își va găsi foarte mulți admiratori printre meseriașii capabili de modding, deși acesta este posibil datorită asemănării structurii jocului și



fișierelor cu cea a seriei SBK produsă tot de creatorii WRC 2010, Milestone. Până acum, singurele contribuții ale comunității sunt skin-urile de mașini... Poate, cu mult noroc și odată cu trecerea timpului, se va găsi cineva mai rășărit care să-și piardă vremea suficient cu acest joc pentru a-l face mai bun. De fapt, WRC 2010 trebuie făcut mult mai bun ca să fie adus la zi în ce privește prea numeroase aspecte - sunet, grafica mediului, simulare, force feedback - ceea ce cred că spune tot ceea ce aveam de comunicat despre acest titlu. Criza, probabil, a făcut ca licența WRC să ajungă la o firmă minoră, incapabilă să susțină cu profesionalism toate exigențele unui simulator de raliu. Așa se face că eu, unul, cred că este posibil să vedem raliu ca

la carte cel mai devreme într-un mod meseriaș de rFactor 2 (sau GTR 3?...). Adică nu tocmai curând.

Marius Ghinea

P.S. Exact în ziua predării acestui articol, Milestone a lansat un patch pentru WRC2010 care rezolvă problemele de interfață despre care vorbeam la începutul acestui articol. Poate că există și alte rectificări și îmbunătățiri, dar nu am reușit să găesc o listă a schimbărilor aduse de patch - neașteptarea la detaliile de utilizare pare să fie o caracteristică a producătorului, ce nu oferă un astfel de document în locuri logice și accesibile pentru jucătorul normal, simplu, obișnuit.



VERDICT LEVEL



- ▶ varietatea modelelor de mașini
- ▶ varietatea și designul etapelor de raliu
- ▶ simulare deficitară
- ▶ feedback incomplet și slab în volan
- ▶ sunet incomplet și slab

PE SCURT:

Mi se pare cel puțin ciudat să văd că sigla WRC nu reușește să se lăpească de un titlu de PC care să ofere simulare de calitate. Resimt o frustrare pe care prea puține elemente din joc reușesc să o mai atenueze. Nici fanilor Dirt, dar nici pasionaților de raliu pe bune nu le pot recomanda WRC 2010 - e prea la mijloc între cele două extreme ca să le poată face față.

Gen Simulator auto Producător Milestone Distribuitor Black Bean Games
Ofertant GameShop.ro ON-LINE www.wrcthegame.com

CERINTE MINIME:

Procesor Intel 2.4 GHz Memorie 1 GB RAM Accelerare 3D Nvidia GeForce 7600

ALTERNATIVA RICHARD BURNS RALLY

Dacă vreți un joc de raliu foarte bun, întoarceți-vă la revista LEVEL în care am dat acest titlu full. Va mai trebuie și niște mod-uri, patch-uri și indicații, pe care le puteți găsi pe forumurile de pasionați, precum nogripracing. Succes! Merită efortul...

7.5

Aș vrea să fiu James Bond/ Ziua-n costum/ Seara-n balon (mulțumesc Șuie Paparude)

BLOOD STONE 007™



Puține sunt personajele pe care le admiri cu adevărat și a căror viață ai vrea să o trăiești. Nu mă refer la personaje de genul Superman sau Predator, ci personaje care ar putea exista cu adevărat. Cum ar fi Zorro sau James Bond.

Ca 007 nu este nimeni. Știi ce înseamnă cele două zerouri din numărul său de identificare? Are dreptul să omoare pe cine vrea, când vrea, fără să dea explicații nimănui. Evident, fără consecințele de rigoare. Dar asta nu

dublul zero din numărul său de identificare.

De-a lungul timpului, James Bond a fost jucat de o mulțime de artiști faimoși, care i-au împrumutat din șarmul lor personal. De departe, fratele nostru de sânge Sean Connery a fost cel mai cel. Cum învățea el gagici pe degete, cum îi apărea lui PPK-ul în mână ca unui prestidigitator și cum ținea într-un echilibru perfect soarta omenirii nu a mai făcut-o nimeni pe urmă. Nici chiar Roger Moore și, în niciun caz, Pierce Brosnan.

noi, prietenii, nu ne dezamăgește și se aruncă cu capul înainte într-un conflict legat de una dintre cele mai stringente amenințări ale secolului acesta. WMD (Weapons of Mass Destruction) sau, pe românește, armele de distrugere în masă sunt cele care l-au pus de data aceasta pe drumuri. Se pornește de la o informație anonimă și nu prea de încredere: un mare om de știință ar vrea să vândă niște secrete foarte periculoase unor indivizi cu intenții dubioase.

După cum îl știm noi pe englezul nostru favorit, nu poate sta cu mâinile în sân, așteptând ziua de apoi, și pleacă hotărât să împrăștie moarte cu Walther-ul său oricui îi va sta în cale. Căci progresul nu iartă pe nimeni!

Bineînțeles că nimic nu decurge simplu. Jocul începe cu un Bond care sare dintr-un avion deasupra Atenei pentru a opri un atentat asupra unui summit ce avea loc la Acropole, continuă cu o aventură într-un sit arheologic din Istanbul, unde încearcă să salveze faimosul om

WMD

Conflictele în care Mr. Bond a fost implicat au fost întotdeauna de anvergură. Păi, dacă nu știți, Bond s-a bătut inclusiv în spațiul cosmic. Dar nu cu borgii. Nici de data aceasta, James, cum îi spunem



Pe toate le dau pe spate

înseamnă că, dacă îți schimbi numele în 00Gigi, vei putea face și tu acest lucru. Nu. Tu nu ai în spate întreaga rețea a MI6-ului care să se pună gaj pentru tine.

Din 1953, de când Ian Fleming i-a dat viață, Bond a fost protagonistul a nu mai puțin de 22 de filme artistice, nenumărate seriale, desene animate și benzi desenate. Însurate, victimele lui Bond au depășit toate persoanele decedate în toate războaiele de la 1800 încoace, dar niciunul dintre ele nu a fost un om bun. Căci Bond, spre deosebire de cei care te trimit la război, are discernământ și doar dacă te simți cu musca pe căciulă trebuie să te uiți sub pat după el înainte să te culci. De aici și



Miracolul tehnologiei. Am inventat focul! AUTOMAT!



Tinere și s-a terminat trotuarul

de știință, pentru ca apoi să tragă o fugă până în Monaco, doar pentru a se întâlni cu o frumoasă producătoare de bijuterii care are un rol mai mult decât dubios în toată această istorie.

Aaah! Femeia... tot timpul i-a fost lui Bond călcăiul lui Ahile. De fiecare dată când lucrurile mergeau cum nu se poate mai bine și mai frumos, apărea această creatură satanică în mână cu mărul discordiei. De ce nu te înveți minte niciodată, Bond? DE CE?!

Cu ajutorul lui Nicole, Bond descoperă un fir ce-i duce până în Siberia, unde Bond se bate ca un leu paraleu într-o uzină unde se făcea pe genunchi un gaz letal și periculos. De aici încolo veți descoperi fiecare ce se întâmplă, căci nu vreau să vă stric plăcerea de a vedea singuri cine este misteriosul Mister X, cel care face și dregre și nu se petrece.

Bum! Fix între ochi

Blood Stone este un shooter clasic 3rd person. Tot ce faci este să alergi de colo-colo, urmărind firul epic fără niciun fel de acțiune auxiliară. Complet liniar și perfect scriptat, jocul nu îți oferă niciun fel de surpriză. Poate doar, din noul, lipsa opțiunii de a sări. Nu am înțe-

les niciodată de ce unii producători aleg ca într-un joc de acțiune, mai ales cum este James Bond, să nu ți se permită să sari. Este absurd, mai ales că Bond este un atlet absolut, căruia săritura peste o bordură nu îi pune niciun fel de problemă. Mai lipsește să apară și un Tomb Raider în care Lara, în loc să sară peste obstacole, să negocieze cu ele să se dea singure la o parte.

Pe lângă elementele clasice de pac-pac prezente în joc, mai este unul care poate face deliciul unora dintre noi: curse nebune cu mașini pe străzile fiecărui oraș prin care ne perindăm plus una fulminantă cu bărci cu motor. Dar nu trebuie să ne mire acest lucru, deoarece Bizzare Creations este o companie ale cărei jocuri au fost în majoritate cu mașini, dintre care Blur este cea mai recentă creație. Deci chiar să nu vă arătați surprinși când nu veți fi aruncați într-o cursă generică de mașini, tipică pentru jocurile în care elementul shooter predomină. Se poate spune chiar că jocul este mai mult un racing game decât un shooter.



Una peste alta, Blood Stone nu este un joc cu nimic special, dar nici de dat la o parte. Melanjul acesta interesant de curse de mașini și împușcături transformă un joc mediu într-unul acceptabil. Bine realizat grafic, cu multe brizbriz-uri ce îți iau ochii, lasă totuși de dorit la calitatea gameplay-ului, mai ales atunci când ești în afara mașinii. Un AI ce nu face mai nimic pentru a te speria și liniaritatea de speriat a jocului te vor opri irevocabil din a-l mai juca și a doua oară.

Koniec

VERDICT LEVEL



- un mod racing interesant
- zone diferite și bine realizate
- liniar, predefinit și scriptat
- gameplay anost

PE SCURT:

Nu este un joc pentru care ar trebui să te agiți prea tare. Dacă îți place de Daniel Craig și vrei să vezi ce gagici mai aburește, mai bine te mai uiți o dată la Quantum of Solace.

6.5

Gen 3rd person shooter/racer Producător Bizzare Creations Distribuitor Activision Ofertant GameShop.ro ON-LINE bloodstonegame.com

CERINTE MINIME:

Procesor Core 2 Duo 3 GHz Memorie 2 GB Accelereare 3D GeForce GTX 240/ Radeon HD 3870

ALTERNATIVA THE CLUB

Tot o creație a celor de la Bizzare Creations, The Club a fost un joc care, la fel ca și Blood Stone, amestecă împușcături cu cursele de mașini. Nu este un joc extraordinar, dar este pe aceeași linie cu cel de față.

Urmărirea, un delictu

Remarcam (din nou) cu stupeoare zilele astea apariția prematură și cretină a decorațiilor, jucăriilor, superfertelor de Crăciun prin monstruoasele ubermarketuri, deși momentan nici nu s-a trecut bine de jumătatea lui noiembrie. Conform mârșavei și agresivei publicității de o nesimțire atroce, care din păcate influențează cu succes opinia publică, nu mai e vorba de mult despre vreo sărbătoare religioasă de iarnă. Nici pe accepțiunea profană a Crăciunului nu dau marii comercianți doi bani. Nu, au fost Zilele Cadourilor, pe urmă Săptămâna Cadourilor, urmata de Luna Cadourilor și acum devine limpede că avem, de fapt, de-a face cu Anotimpul Cadourilor, cu mottoul „Cumpără, rumâne, cumpără, avem di-tătil!”. În fine, la fel cum proximitatea Crăciunului constituie un reper temporal solid, cam așa a ajuns și seria Call of Duty, grație lansărilor anuale de noi iterații. Ba chiar s-ar putea să ne mai alegem cu un astfel de reper care marchează primăvara târzie, Ziua Sfântului DLC la Suprapreț Vândut în Draci (Resurgence Day). În fiecare an, marketing bine gândit care generează inevitabil aceeași previzibilă agitație crescândă, care atinge punctul culminant înaintea zilei de lansare. Păi, cu așa publisheri, cine mai are nevoie de calendar? Te uiți pe Steam sau în raft și-ți dai seama îndată că e luna Codiembrie!

Dincolo de asta, sifonătura urâtă legată de Infinity Ward, care din infinitate se pare că a trecut în eternitate, dă ocazia studioului Treyarch, responsabil pentru primele două titluri din serie (excelente la vremea lor), să pășească din nou în lumina reflectoarelor, după ce World at War îi găsea în

In a Codda Da Vida, honey!

CALL OF DUTY BLACK OPS



Metro 2033



REVIEW

postura de echipă secundară. De, Activision erau mândri de noii lor prieteni nedespărțiți, IW, care le aduseseră o mică avere prin Modern Warfare. După eșecul total care s-a dovedit a fi varianta de PC a Modern Warfare 2 (ca joc în sine măi, altfel normal că s-a vândut comparabil cu GTA IV) și scandalurile ulterioare, se pare că a fi prieten cu Activision nu e tocmai cea mai strălucită idee. Cum studioul Treyarch se pricepea la CoDat și era dornic de (re)afirmare, faptul că Activision a dat-o pe nașpa cu IW a constituit un factor motivator cu atât mai puternic în dezvoltarea lui Black Ops. Modern Warfare 2 a rupt gura târgului, cel puțin în materie de vânzări, însă a reușit și să infurie la culme comunitatea PC, în special din cauza eliminării serverelor dedicate, cu toate implicațiile de rigoare. Cred că frustrarea a fost perfect vizibilă în review-ul acid administrat de KIMO, intitulat sugestiv „Modern Warfare”. Ei bine, Black Ops a reușit să depășească MW2 la capitolul vânzări. A făcut-o însă în mod meritoriu? Este mai bun decât predecesorul? Hai să vedem!

Auzit-ați de-un Mason?

Conform tradiției cimentate în special de primul MW, CoD 7 vine cu obligatoria campanie single player „cinematică”. Unde cinematic înseamnă multe efecte speciale și un morman de stereotipuri hollywoodiene, cu porțiuni interactive sau, mă rog, momente ale iluziei de libertate, să nu cumva să rămâi cu impresia (corectă) că joci un rail shooter gen House of the Dead.

De această dată, miza producătorilor a fost să depășească MW2, lucru deloc greu de făcut, dacă mă gândesc la campania scurtă, sub orice critică, pe care a etalat-o. Și evident au reușit, cu o campanie mai lungă, mai intensă și variată ce derulează o poveste îndrăznească, prezentată interesant, dar care stă în continuare sub



Teroriști stând de vorbă cu Sally :-)

stigma RPS (Rail Playing Shooter). Protagonistul este de această dată agentul special guvernamental Alex Mason, pe care, în februarie 1968, îl găsim pe scaunul de tortură, supus unui interogatoriu dur, al cărui scop este să afle poziția unei stații ce transmite mesaje codate numeric. Acest Kenny al CoD-ului începe să aibă flashback-uri de la atâta cotonogeață, în care își amintește momente, schițe, povestiri de război în care este împușcat, târât, încarcerat, frustrat, bătut ca hoții de cai și în general șifonat pe durata misiunilor sale ultrasecrete, cu acțiunea plasată între 1961 și momentul interogatoriului.

Jocul amestecă interesant realitatea istorică și ficțiunea, începând cu Golful Porcilor, unde notoria cotonogeață primită de agenții lui Kennedy este redată cu Mason în centru, a cărui mi-

siune este, fără doar și poate, imposibilă, și anume de a-l asasina pe simpaticul Fidel Castro. Evident, reușește să omoare o sosie, iar spiritul său debordant de sacrificiu îl face să cadă în ghearele dictatorului real, care-l face cadou partenerului său rus, Dragovich, care-l trimite fără prea multe discuții în Vorkuta Gulag, o stațiune turistică foarte populară la vremea respectivă în rândul dușmanilor poporului sovietic. Acolo, Masonul nostru este supus unei cure de slăbire a psihicului, prin mijloace specifice, iar în final își face un nou prieten de joacă, Viktor Reznov, pe care ar trebui să-l știți dacă ați jucat World at



Fentă de care Steven Seagal ar fi mândru



Bărbierul din Vietnam

War. Reznov îi povestește americanului despre torturații săi: Dragovich și câinele său credincios, Kravchenko, doi foști camarazi de-al lui Reznov, alături de Friedrich Steiner, un om de știință ex-nazist, recrutat de Uniunea Sovietică (împotriva cărora Reznov are un dinte lung și ascuțit, veți afla de ce). Steiner se face responsabil pentru proiectul Nova, în cadrul căruia a dezvoltat un gaz ce atacă sistemul nervos central, omorând un om în maximum câteva minute. Respectiva armă biologică fusese dezvoltată pentru nazisti, iar sovieticii au preluat-o cu

gândul de a o folosi în interese proprii. Fiind perioada Războiului Rece, firește că americanii aveau motive de îngrijorare, așa că toate eforturile lor de spionaj și operațiuni „sub radar” s-au concentrat pe găsirea și (probabil) scoaterea din uz a rețelei mortale. Într-una dintre cele mai memorabile secvențe ale seriei, Reznov organizează o evadare din Vorkuta, cu speranța că Mason îl va ajuta să se răzbune, iar arma biologică va ajunge pe mâini care s-o distrugă definitiv în loc să o folosească.

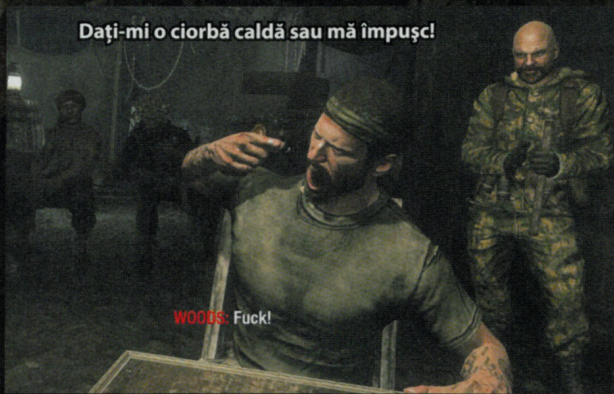
Urmează o serie de misiuni variate, prin zone precum Vietnam, Hong Kong, Baikonur, Laos sau enigmaticul munte Yamatau, în care povestea amestecă operațiuni adevărate și elemente precum celebrul avion Blackbird și naveta spațială Soyuz cu ficțiunea necesară condimentării unui Război Rece în care rușii și americanii și-au dat fault pe după colțuri, de altfel destul de plictisitor într-un joc ce se vrea blockbuster. Desigur, asta se reflectă și asupra anumitor arme, prezente în single și multiplayer, care nici n-au început să fie produse decât prin șaptezeci și ceva, la ani buni după evenimentele care au loc în Black Ops. Pe durata acestora, suspansul crește și încep să se lege necunoscute bine plasate de producători în prima parte a campaniei, pavând calea pentru un punct culminant care pe unii îi va surprinde, iar pentru alții va servi drept confirmare a bănuielilor inițiale, categorii în care mă încadrez și eu.

Fum și oglinzi

Dacă partea de poveste este, cu siguranță, mult mai interesantă decât ce se petrecea prin Modern Warfare 2, cu excepția obișnuitei violențe inutile și a unor episoade penibile (îmi vine în minte o scenă care le reunește, în care-i bagi unui amărât în gură cioburi și le mărunțești cu niște pumni, după care respectivul începe să ciripească pe un ton imaculat, fără măcar a-și drege vocea), gameplay-ul este pus însă într-un plan secundar, deservind narativa și efectele speciale pe care mizează campania. Nu am simțit nicio secundă că eu sunt cel care joacă Black Ops, ci dimpotrivă, am rămas cu senzația că el mă joacă pe mine și că întreaga voință de a pro-



Dați-mi o ciorbă caldă sau mă împușcă!



WOODS: Fuck!



În multiplayer, cam șifonat

gresă și de a face lucrurile într-un anume fel este lăsată în seama producătorilor. Pe scurt, unele dintre cele mai interesante secvențe de acțiune presupun ca jucătorul să apese un singur buton sau să asculte orbește instrucțiunile unei călăuze NPC. Orice abatere se pedepsește cu moartea. Mai mult, chiar și în porțiunile normale de pac-pac, pe lângă deja obișnuita scriptare excesivă și faptul că inamicii curg la infinit până binevoiești să-ți muți fundul dincolo de următorul marker invizibil care declanșează următoarea secvență, am simțit că nici măcar nu contează dacă și pe cine împușc (cu excepția momentelor în care obligatoriu trebuie să faci acțiunea X pentru a putea continua - uau!), ba chiar jocul m-a împins de la spate, impunând adesea un ritm foarte clar în care să avansezi. Am ajuns în halul în care într-o secvență din Hong Kong m-am transformat în Faith din Mirror's Edge, țopâind de pe un acoperiș pe altul și evitând

tirul inamic pentru simplul fapt că voiam ca misiunea respectivă să se termine cât mai repede și nu vedeam niciun rost în a sta și a mă ocupa de puhoiul de inamici complet retardați ca AI. Ba chiar am văzut deja pe YouTube un individ care a arătat cum termină prima misiune fără să tragă măcar un glonț, cu excepția momentelor în care scriptul cere asta. Pe nivelurile de dificultate mari, totul se reduce la memorarea unui traseu optim, împușcarea cui trebuie (decă trebuie să reții poziții inamice), iar majoritatea greșelilor se taxează cu reincărcarea. Ce-i drept, jocul te poartă prin cele mai diverse decoruri, superb redată, cu efecte speciale impecabile, de-ți pică plombele - mai ales dacă ții cont de vechimea motorului, fie el și actualizat - și ajungi în postura



de a pilota ambarcațiuni, elicoptere, motociclete, avioane, ba chiar de a comanda tactic din Blackbird un grup de soldați (secvență în care se comută genial între vederea tactică și controlul direct al soldaților, cu o tranziție memorabilă și un potențial imens irosit), cu porțiuni stealth în care înoți pe sub apă și lovești din umbră, te deghizezi, sabotezi - you name it, o succesiune rapidă de secvențe planuite cu grijă, menite să-ți fure ochiul și să te asalteze cu senzații din cele mai diverse. Și atmosfera,



Call of... Pripyat??!

cel puțin pentru câteva secunde pe misiune, este fabuloasă. Păcat însă că totul e de suprafață, fum și oglinzi, o mare înșelătorie, iar în momentul în care-ți reamintești că nu ai de fapt niciun cuvânt de spus, că ești forțat pe o potecă bătătorită de mâna invizibilă a producătorilor, gameplay-ul cusut cu ață albă se prăbușește. N-am putut storce nici măcar un strop de plăcere gameristică - aceea de a interacționa cât de cât liber cu o lume virtuală, fiindcă jucătorul nu este altceva decât martorul unui film interactiv. O fi bine pus în scenă, dar nu e mare lucru de jucat. În plus, nu văd cum toată acțiunea frenetică și adesea Rambo-istică din campanie rimează cu numele de Black Ops, atribuit unor operatori de elită care se presupune că ar fi lovit subtil, din umbră, fără ca lumea să le remarce, de cele mai multe ori, prezența.

Chestia asta a devenit cumva tipică pentru Call of Duty, din păcate, în condițiile în care un om întreg la cap și fără o pâlnie în creștet s-ar aștepta de la un shooter să-i testeze abilitățile, reacțiile și gândirea tactică și să defileze cu un AI viclean, care să-l forțeze constant să



Linieștea dinaintea bulgărelii

găsească noi soluții de a-l învinge. Aici, totul se rezumă la a atinge următorul checkpoint, cu multă agitație inutilă sau cu sânge rece și fără a trage nici măcar un glonț mai mult decât este necesar. Și vrei să știi ce este realmente mai trist? Faptul că această campanie single player este cu mult superioară celei din ultimul MoH și infinit mai bună decât cea din MW2, iar Battlefield Bad Company 2, care, ce-i drept, oferă o porție mult mai solidă de gameplay interesant, a cam început să se ia încetșor, dar sigur, după CoD.

Call of Multi

Miezul oricărui CoD este și va rămâne multiplayer-ul. Acela după rețeta cimentată de Counterstrike și îmbunătățită de iterațiile succesive ale seriei care a distrus Medal of Honor. Pentru că arată fantastic, feeling-ul armelor și al mișcării este cum nu se poate mai atrăgător, iar modulurile de joc și găselnițele implementate an după an nu fac decât să crească dependența. Vestea bună este s-a renunțat complet la cretinul și consolis-

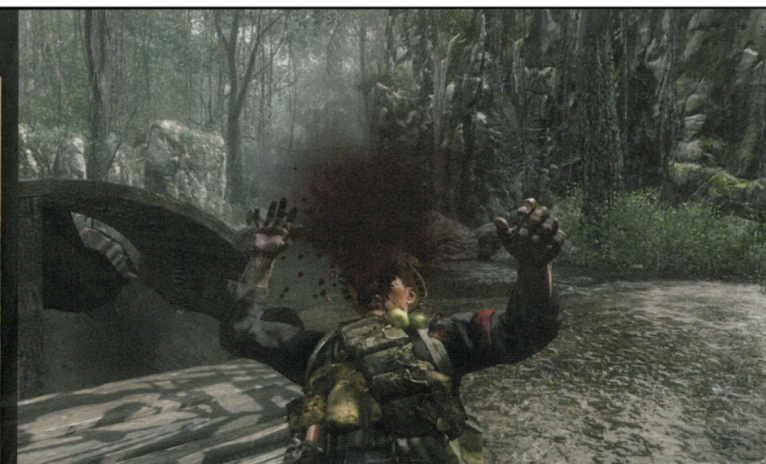
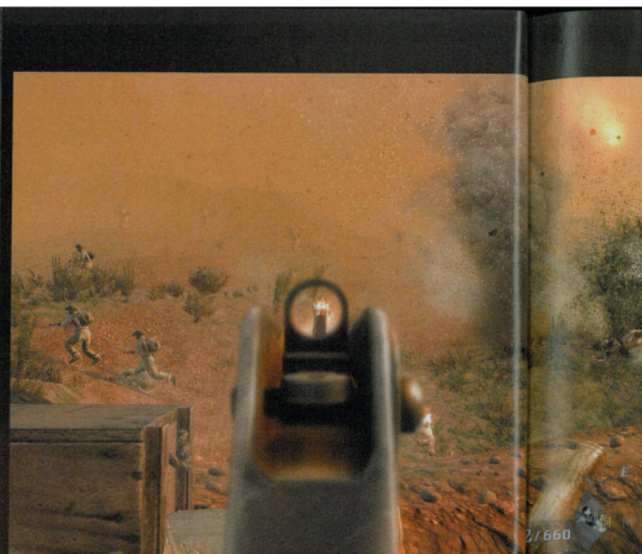
ticul sistem peer-to-peer care a dat peri albi cumpărătorilor variantei de PC a lui Modern Warfare 2. Acum există (din nou) servere dedicate, iar orice jucător poate porni propriul server privat non-dedicat pe care să se păcănească exclusiv cu prietenii și prietenii prietenilor din lista de Steam, fiindcă Black Ops folosește platforma de distribuție digitală a celor de la Valve pe post de rețea socială. Pe lângă intrarea pe servere în dulcele stil clasic pre-MW2, apare posibilitatea de a te alătura unui prieten aflat în plin meci sau de a emite și accepta invitații de joc de la cunoscuți. Fiindcă mamutul nesățul numit Activision nu a putut fi înduplecat să lase serverele dedicate la liber, singura opțiune lăsată publicului este să închirieze un server dedicat pe o perioadă fixă, cotizând evident în plus. Vedeți, psihologic vorbind, treaba e gândită foarte bine, fiindcă după ce MW2 a făcut imposibilă orice orânduire de bun simț specifică PC-ului și a stărpit, odată cu serverele dedicate, posibilitățile de modare și de utilizare a hărților făcute de fani, faptul că-ți poți închiria, plătiind în plus, un server dedicat pe care să pui ce reguli, tipuri de joc și hărți vrei - o chestie absolut nor-

Na de la șold!



Mi-am luat cătare trendy...





mală și gratuită pentru primele cinci titluri din serie vine ca o mană cerească și are într-adevăr succes. Ca să fie clar, ne-au furat cireașă de pe tort și acum ne-o închiria-ză, separat de joc. Frumos așa (dar, vedeți voi, după tortura de a nu le avea deloc, fanul e în stare să accepte orice)!

Toate-s noi și vechi sunt toate

Gameplay-ul de bază pentru multiplayer a fost cimentat de Call of Duty 2, de la care nu s-a schimbat, în esență, nimic. Soluția pentru a crește adicția a dat-o Modern Warfare, instaurând elemente de RPG cum ar fi punctele de experiență, creșterea în nivel și deblocarea progresivă a armelor, atașamentelor și a unor elemente pur estetice cum ar fi camuflajul acestora, alături de perk-uri, abilități speciale care oferă bonusuri mai mult sau mai puțin palpabile jucătorului, în funcție de felul în care alegerile se mulează pe propriul stil de joc. Au apărut și killstreak-urile, care confereau puteri speciale apleabile odată ce un jucător reușește să omoare un anumit număr de adversari, consecutiv - cum ar fi revelarea temporară a pozițiilor inamice pe hartă, un bombardament sau chiar un elicopter de atac care devastează spațiile deschise, alături de provocări care răsplăteau jucătorul cu puncte suplimentare de experiență, necesare creșterii în nivel. MW2 a dezvoltat latura asta și mai mult, introducând variante pro pentru perk-uri, care oferă bonusuri suplimentare, deblocabile prin completarea unor provocări specifice fiecăreia în parte, dar și killstreak-uri personalizate, în sensul că, deblocându-le, jucătorii pot alege răsplata pentru 3,4,5... 11 omoruri consecutive. Tot în

Infiltrate Baikonur Cosmodrome



Gândaci de Vietnam



Serios, am jucat Wager mai mult pentru distracția oferită decât cu scopul clar de a câștiga bani în plus. În One In the Chamber, primești un pistol cu un singur glonț și trei vieți. Fiecare inamic omorât îți oferă câte un glonț în plus (evident, dacă ratezi, poți să uci și folosind cuțitul), iar meciul se termină atunci când a rămas în viață un singur jucător. Faza tare este că degeaba re-

trebuie să-i cumperi și ei propriile atașamente dorite, așa că o investiție atrage o altă investiție și așa mai departe, forțându-te să joci mai degrabă pentru bani. Pentru a da mai multă profunzime experienței, poți achiziționa, contra cost, contracte de mai multe tipuri, cu un timp limită în care trebuie să le îndeplinești obiectivele (omoară nu știu câți cu arma X, plantează bomba stând în mâini etc.), care te răsplătesc cu o sumă mai mare sau mult mai mare decât cea cheltuită pentru a le cumpăra. Pentru a preveni abuzurile, un contract nu poate fi luat de mai multe ori succesiv, indiferent că ai reușit să-l respecti sau ai eșuat, ci apare un timp de așteptare de (parcă) 24 de ore înainte să-l poți executa din nou. Totuși, introducerea sistemului monetar în joc a dat naștere și unei categorii distincte de meciuri, de departe cea mai interesantă adăugire din Black Ops. Modulul Wager, în care pariezi o sumă (există servere dedicate oficiale cu diverse mize minime) pentru a putea juca, însă banii și-i vâd înapoi (cu un bonus mai mult sau mai puțin semnificativ, în funcție de locul ocupat) doar primii trei clasai. Partea cu adevărat faină a Wager-ului este că nu include moduri tradiționale de joc, ci se fixează pe trei moduri complet noi și sărite de pe fix, care, din fericire, sunt extraordinar de distractive în sine.

- Este Vibram?
- Da, soldate, e papuc de calitate!



MW2 a apărut și modul Prestige, în care jucătorul putea alege să renunțe la toate deblocările și avantajele nivelului maxim pentru a porni, practic, de la zero din nou și câpătând în schimb un grad Prestige. Desigur, a funcționat, fiindcă orgoliul nemăsurat al jucătorului priceput își face efectul întotdeauna și s-au găsit destui amatori pentru așa ceva. În condițiile în care Sistemul de Generare a Dependenței și Prelungire Artificială a Duratei de Joc (SGDPADJ) părea să-și fi atins maximul potențial, Treyarch a venit cu o găselniță realmente inteligentă, păstrând intact sistemul din MW2, însă modificându-l și plusând cu un sistem monetar paralel, care preia o parte din rolurile celui de avansare în nivel și acumulare de ex-

periență. Bunăoară, nu mai ajunge să atingi nivelul x pentru a avea acces la anumite arme, atașamente, perk-uri și echipamente sau recompense pentru omoruri succesive (killstreak-uri), ci trebuie să le mai și cumperi. Astfel, partidele jucate răsplătesc atât prin experiență acumulată, cât și prin gologani. Perversiunea este dusă la maximum și de faptul că ai de ales între aspectul util și cel pur estetic al achizițiilor. Bunăoară, ai 6.000 de puncte. Ce faci, îți iei un perk, o armă nouă, atașamente pentru o armă deja cumpărată, un killstreak nou sau optezi pentru o nouă vopsea de față, un camuflaj trendy pentru mitralieră sau - culmea culmilor - pentru deblocarea a noi elemente grafice și straturi aplicabile siglei personalizate de jucător? Realmente, noul sistem crește exponențial durata de joc. Să zicem că preferi o pușcă cu lunetă, căreia i-ai pus amortizor. Dacă vrei să cumperi una nouă,

ales Headquarters, Sabotage și Domination. În plus, recompensele nefolosite se păstrează de la o rundă la alta.

Hărțile multiplayer, 14 la număr (destul de generos din partea producătorilor) sunt extrem de bine gândite și puse la punct, deloc surprinzător, având în vedere că au fost create primele, iar unele hărți din campanie sunt bazate pe acestea și nu invers, cum era obiceiul până acum. Deși am reușit să găsim puncte moarte pe unele dintre ele, trecute cu vederea de majoritatea jucătorilor, din care am câștigat ca ultimul animal jegos și mi-am făcut în liniște killstreak-urile, mi-a fost cu mult mai greu decât până acum, semn că designul s-a îmbunătățit semnificativ. Nu știi niciodată dacă loșorul sigur găsit este cu adevărat sigur, iar surprizele, chiar și după zeci de partide disputate pe aceeași hartă, se țin lanț.

Dimensiunea 2.0 a fost exploatată prin Theater Mode, unde, dintr-o listă de jocuri recente, poți alege să înregistrezi și să regizezi filmulețe, folosind o interfață minimalistă, dar foarte eficientă și ușor de folosit. Din păcate, există doar șase sloturi de câciulă, care sunt folosite și pentru a memora setările unui server privat personalizat, iar exportarea, numită Render, se face la o calitate jalnică, singura soluție pentru a le scoate la o calitate decentă rămânând vizionarea lor din joc și înregistrarea în timp real cu FRAPS sau un alt program similar. Prietenii îți pot accesa oricând galeria pentru a vedea ce fapte de vitejie, situații amuzante sau de-a dreptul penibile ai mai pus în vitrină și nu mint când vă spun că mi-am petrecut vreo patru-cinci ore numai cu acest modul.

Nu lipsește modul Zombie, care a debutat în World at War și în Black Ops reapare într-o variantă îmbunătățită, punând la dispoziție patru hărți distincte. E amuzant, proaspăt și poate singurul mod care într-adevăr forțează oamenii să lucreze eficient în echipă, însă, din păcate, nu are niciun farmec să-l joci de unul singur, ba chiar nu e prea indicat să fie încercat altfel decât în patru, mai mult din cauza designului hărților. În tot cazul, ce-i în plus nu-i în minus și treaba e binevenită. Mai ales după ce terminați campania și deblocați o hartă foarte, foarte specială și un set de personaje cum nu se poate mai haioase și potrivite în contextul unei apocalipse cu nemorți.

Fiasco-ul de după lansare

Producătorii au comis imbecilitatea de a livra niște config-uri în care se specifică procesor single core și pla-



că video multicore, o configurație imposibilă, fiindcă jocul cere minim dual core, dar și cu o valoare maxpackets care provoacă încetiniri masive în multiplayer. Accesând manual directorul jocului din steamapps | common, apoi directorul player, trebuie să modificați atât în fișierul config.cfg, cât și în config_mp.cfg liniile seta r_multithreaded_device la 1 și seta cl_maxpackets la 100. Internetul game deja de tweak-uri de toate soiurile, așa că vă las doar cu cele obligatorii. În plus, au fost momente lungi de cădere a serviciului, buclășeli prin deblocări și clase personalizate, se pierdeau serverele favorite și majoritatea serverelor sufereau de încetiniri inexplicabile. Majoritatea problemelor s-au rezolvat deja, așa că nu mai taxez jocul pentru asta (prea tare), mai ales că datele salvate sunt consistente grație Steam Cloud și actualizarea se face bine - am testat cu PC-ul de acasă și cel de la muncă.

Res ipsa loquitur

Jocul s-a vândut în draci, se joacă pe rupte și este, fără doar și poate, cel mai reușit Call of Duty făcut vreodată. Nu e tocmai genul de joc cerebral de echipă. Dimpotrivă, e furios, visceral și încurajează individualismul. Chiar și mie, care am preferat întotdeauna un Operation Flashpoint, un Rainbow Six sau un Ghost Recon, îmi este greu să-mi înfrânez pornirile egoiste când joc Black Ops, iar sistemul de leveling, banii și deblocările nu fac decât să alimenteze atitudinea asta. Așa că, dacă vreți joc de echipă ca lumea, Counter sau Bad Company 2 sunt pariuri mai sigure. Dacă mă gândesc bine, există deja destule servere Black Ops personalizate,

care nu răsplătesc financiar și interzic anumite elemente de gameplay de care se poate abuza, încurajând jocul tactic în echipă - însă nu cred că există prea mulți care vor vrea să le încerce înainte de a epuiza toate chestiile deblocabile și cumpărabile și a se bucura de ele pe serverele standard. Cu alte cuvinte, Black Ops nu poate fi condamnat că e un joc rău, ci, cel mult, discriminat că este... ceea ce este. Faptul că oferă cel mai complex, complet și antrenant multiplayer este de asemenea incontestabil, însă, din punctul meu de vedere, odată cu el, seria Call of Duty și-a atins potențialul maxim, atât ca nivel calitativ al gameplay-ului, cât și comercial. Lovind în slăbiciunile fiecăruia cu sistemul revizuit de multiplayer (nevoia de a avansa, de a fi mai bun, orgoliu, iubirea de gadgeturi, setea de adrenalină, plăcerea de a crea filmulețe etc.) și ocupând timpul cu o durată de joc prelungită artificial, depășită doar de MMO-uri, Black Ops este Târfa Babilonului, iar Activision, Satana, cel puțin în lumea shooter-elor.

Exact cum au făcut-o Iron Butterfly cu In a Gadda Da Vida, album pe care toate piesele, în afară de cea omonimă, sunt încercări mai mult sau mai puțin reușite de a ajunge la forma ei. Din punctul meu de vedere, Call of Duty, așa cum este orientat acum, a devenit tot ceea ce putea deveni și nu mai are niciun rost să fie continuat. Așa că, atâta vreme cât nu va urma vreo schimbare radicală, este pentru ultima oară când un CoD primește notă mare în LEVEL. Orice continuare similară va fi, fără nicio umbră de îndoială, redundantă și pedepsită pentru asta, cel puțin dacă trece prin mâinile mele.

Caleb

VERDICT LEVEL



- modurile psihopate de joc din Wager, servere dedicate, sistemul monetar, modul Theater
- grafică îmbunătățită, cea mai completă variantă de CoD
- nicio noutate semnificativă pe frontul de CoD
- campanie excesiv de scriptată, cu AI de doi lei și gameplay sugrumat de constrângeri

PE SCURT:

Cu Black Ops, seria Call of Duty a spus tot ce avea de spus și eventualele continuări similare nu își mai au niciun rost. Dacă n-ați încercat niciodată CoD, BO e varianta cea mai bună. Altfel, ați putea la fel de bine să-l ignorați.

Gen Shooter Producător Treyarch. Distribuitor Activision
Ofertant GameShop ON-LINE www.callofduty.com

CERINTE MINIME:

Procesor Dual Core 2.4 GHz Memorie 2 GB Video GeForce 8800 / Radeon X1950 256 MB

ALTERNATIVA BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Dacă vreți o experiență ceva mai tactică și preferați lucrul în echipă, BC2 este prezent, cu toate că s-a mai apropiat de stilul CoD. Are grafică excepțională, model de distrugere fantastic, pac-pac intens și satisfactor, hărți mari cu mulți jucători... totul e s-aveți noroc de oameni realmente dispuși să coopereze.

Toți oamenii președintelui



Criteriongames

XBOX 360

XBOX LIVE

PS3

PlayStation Network

Wii

PC DVD

NOVEMBER 19

NEEDFORSPEED.COM

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Pagani, Zonda Cinque and designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Electronic Arts. The trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini S.p.A., Italy. "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii is a trademark of Nintendo. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

Crucea și semiluna lată

LIONHEART KINGS' CRUSADE



Una dintre surprizele majore de anul trecut a fost strategia/RPG-ul King Arthur: The Roleplaying Wargame, produs de studiourile maghiare Neocore, părinții lui Crusaders: Thy Kingdom Come. După această scurtă pauză, în care am cucerit Albionul alături de legendarul Arthur și ai săi cavaleri ai Mesei Rotunde, Neocore ne trimite înapoi la cruciade (mai exact, cruciada cu numărul trei) în Lionheart: King's Crusade, un RTS simpatic foc, stropit din greu cu elemente de RPG.

Turist în Țara Sfântă

În prima campanie veți cuceri Țara Sfântă alături de Richard Inimă de Leu, urmând ca mai încolo să vă luați pământul înapoi cu ajutorul lui Saladin. Campania cu sarazinii este ceva mai greută (serios?), dar o puteți juca din prima dacă vă simțiți în stare, nu vă împiedică nimeni. Un prim sfat ar fi să nu vă așteptați la o lecție de istorie de la RTS-ul lui Neocore sau de la o enciclopedie interactivă de tactică militară medievală, căci nu le veți primi în veci. Până și producătorii recunosc că Lionheart: King's Crusade nu este o cronică amănunțită a celei de-a treia cruciade, ci mai degrabă un scenariu romanțat „ce-ar fi fost dacă”, presărat pe ici, pe colo cu lupte digerabile (mai ales pe nivelurile mai scăzute de dificultate) și de începătorii - unde prin începători mă refer, desigur, la cei care știu deja că nu e o idee prea bună să trimiți cavaleria ușoară buluc peste sulitași - într-ale strategiilor, un „scenariu” destinat oamenilor nu foarte chibzușari, care iubesc mai mult jocurile decât istoria. Sau care sunt în stare să treacă fără prea mult circ peste licențe poetice. Este mai bine așa, căci dacă s-ar fi ținut de adevărul istoric cu dinții, nu știu cum ar s-ar fi împăcat masacrul din Acra sau ce-au făcut de fapt cruciații în fiecare zi, cu cenzorii zilelor noastre. Așadar, am stabilit că una dintre cele două campanii o veți purta sub umbra crucii, a toporiștii lui Richard Întâiul și a celor patru facțiuni implicate în Cruciadă, grupări „mafioate” despre care vom discuta ceva mai încolo. „Excursia” alături de Inimă de Leu începe în forță, cu debarcarea (era să zic din Normandia, ce face abuzul



de WW2 din om) în Țara Sfântă și se termină atunci când îi sub cizma de oțel cele 16 teritorii oferite de producători, Dumnezeu și Allah.

Shadow of the Horned Knight

Spre marea mea bucurie și plăcere, campaniile single mi-au reamintit de Warhammer: Shadow of the Horned Rat (sau Dark Omen... sau Mark of Chaos, mamă ce pohtă mi s-a făcut). Cei de la Neocore au renunțat la harta strategică și abordarea a la Total War din King Arthur în favoarea unei campanii care încearcă să te apropie de micile modele pe care, în alte situații, le-ai fi trimis la moarte sigură cu o mare durere în cot. Avem astfel șaisprezece misiuni scriptate întrerupte de o porție sănătoasă, condimentată din belșug cu elemente de RPG, de management al trupeșilor în vâna mai sus pomenitelor strategii Warhammer. Pe scurt, harta strategică este împărțită în 16 teritorii, iar după ce ești mulțumit de alcătuirea micii tale armate, selectezi o provincie inamică și ești aruncat într-o misiune în care nu poți salva (un lucru bun în teorie, dar urât de tot în practică având în vedere tendința jocului de a te arunca în desktop când ți-e asediul mai drag și ploaia de săgeți mai deasă). Unitățile câștigă experiență pe câmpul de luptă, cresc în nivel, le puteți îmbunătăți atributele, capătă noi skill-uri, le puteți echipa cu poțiuni, arme și armuri, le cumpărați căpitani, preoți etc., altfel spus tot tacâmul erpegistic



care vă forțează oarecum să vă pese de propriii soldați. Cum nu înotați în bani, pe care îi veți primi doar la îndeplinirea cu succes a unei misiuni (sau puteți să împrumutați de la venețieni dacă jucați cu creștinii), e absolut vital să nu vă aruncați ca orbeții în luptă (mai ales dacă jucați campania lui Saladin, căci sarazinii săracii sunt și mai strămtorați cu banii), ci să adoptați un plan solid, care să vă aducă o victorie cu foarte puține pierderi.

Am adus vorba mai sus de patru facțiuni care-și bagă nasul în mica voastră cruciadă. Ei bine, se știe că armatele cruciate nu au fost chiar cele mai tovarășești, unite și cinstite adunături de oameni cu săbii din istorie, iar această tendință a creștinului de a otrăvi capra

apropelului se reflectă și în sistemul de facțiuni specific doar campaniei lui Richard. Templierii, Sfântul Imperiu Roman (ze Germans, adică) al tătucii Barbarossa, regele Franței și Papa au propriile lor idei despre cum ar trebui să decurgă recucerirea Țării Sfinte. Drept urmare, înainte să luptați pentru fiecare teritoriu, fiecare dintre cei patru băgăreți va propune un plan de acțiune. Cum nu-i puteți mulțumi pe toți, va trebui să urmați planul unei singure facțiuni, care va revărsa asupra voastră diverse favoruri. Bani, eroi, acces la noi unități, lucruri numai bune la casa cruciatului. Supușenia în luptă nu e singurul mod în care puteți câștiga favoarea unei facțiuni, mai există și câteva evenimente politice unde veți avea ocazia să vă sprijiniți binefăcătorul. În campania cu sarazinii, oarecum obligați să stea împreună în fața invadatorilor, lucrurile sunt mai simple. Upgrade-urile sunt grupate într-un arbore tehnologic și pot fi cumpărate cu bani grei și multă credință. Ca să nu mai lungesc vorba, partea de management a armatei este absolut delicioasă, destul de complexă încât să vă țină ocupați, dar nu deosebit de stufoasă cât să-l alunge pe vreunul mai slab de inger și matematică, și, cel mai important, reușește să creeze o legătură strânsă între voi și trupeșii voștri. Îmi pare rău că nu se poate edita (sau nu m-am prins eu cum) numele squad-urilor, dar deja devin prea pretențios...

În numele patrafirului

M-am luat cu vorba și aproape am uitat că mai există și o parte tactică a preacinstuitului RTS cu Richard. Adevărul adevărat e că nu sunt prea multe lucruri de spus. Când un lucrușor își face treaba fără a-ți scoate ochii cu realizările sale, tinzi să uiți că e acolo sau să-l treci cu vederea când e vorba de o mărire de salariu. Așa și motorușul tactic din Lionheart. Nu strălucește de inteligență, e clar sub un Total War (dar cum voi nu căutați sau nu ar trebui să căutați un Total War în King's Crusade, e ok), dar e om cinstit, funcționează la parametri normali și completează de minune ce se întâmplă între misiuni. O noțate față de King Arthur (construit cu același motoruș) ar fi introducerea moralului individual





pentru unități. Acum trupele dușmani dau bir cu fugiții când sunt cu moralul la pământ, panica afectează și unitățile apropiate și altfel vă gândiți ofensiva (sau defensivă) știind că inamicul se mai și scapă în pantaloni din când în când, nu luptă până la ultimul om. În rest, lucrurile stau cum le știți din King Arthur (și dacă nu le știți, ar trebui să le învățați, altfel pierdeți un joc miștocuț de tot), cu bune și cu rele. Luptele nu sunt deosebit de complexe și, cât timp aveți în minte regulile de bun simț ale războiului medieval și ale jocului cu piatra, hârtia și foarfecele, ar trebui să vă descurcați decent. Prea multe subtilități nu sunt. Terenul influențează capacitatea de luptă a unităților (de exemplu infanteria grea e utilă în câmp deschis, infanteria ușoară pe teren accidentat și păduri, unele unități se pot ascunde în pădure etc.), iar lupta nu e mare filosofie în King's Crusade. Clar, această abordare mai light nu-i va mulțumi pe unii, dar dacă nu sunteți în căutarea simulatorului perfect de măcel medieval și vă doriți un joc relaxat, cu atmosferă și nițel fantezist, în care niște omuleți în armură ciomănesc alți omuleți în armură în numele crucii sau al semilunei, ați nimerit unde trebuie. Parcă nu ar fi stricac, totuși, ca matematica din spatele trupelor să fie puțin mai transparentă (unele stats-uri nu funcționează cum v-ați așteptat și nici nu vi se explică destul de clar care-i treaba cu ele), dar per total jocul mi-a furnizat doza zilnică de istorie romanțată, RTS romanțat, RPG și armuri lucind în soare.

Cu toate acestea, nu totul este verde și frumos ca luna nouă în Țara Sfântă. Până acum două ore, fierbeam de nervi și eram hotărât să dau cu jocul de pământ din cauza unui bug care m-a adus în pragul disperării. Și, când am reușit să-l ocolesc (schimbând sistemul de operare, citiți mai jos de ce), o serie de crash-uri (nu foarte frecvente, dar, cuplate cu imposibilitatea de a salva în timpul unei bătălii, deosebit de enervante) m-au binecuvântat cu prezențele lor diafane. La mai mult de o lună după apariția jocului. Bun, în caz că aveți un sistem cu Windows 7 x64, descărcați întâi demo-ul jocului. De ce spun asta? Pentru că am jucat acasă (unde m-a pus Scaraotchi să-mi bag un Windows 7 x64, căci crăpam dacă mă mulțumeam doar cu 3,5 GB RAM) de 20 de ori prima misiune a cruciaților și de fiecare dată jocul mi-a crăpat înainte de finalul ei. Frumos din partea lor că au pus un avertisment pe site-ul oficial, dar mi-aș fi dorit mai degrabă un patch care să-mi rezolve problema. A, încă un sfat, dacă vă hotărâți să dați banii pe el, ocoliți versiunea de Steam. Funny thing, pentru a putea accesa anumite secțiuni ale forumului oficial înțreținut de Paradox, sunteți informați că va trebui să în-



Alte obiective

registrați key-ul jocului. Versiunea de Steam (care coincide și cu versiunea mea de review) nu-ți arată acel key (deși un reprezentant Paradox se jură pe forumul oficial că a trimis key-urile spre Steam), iar cel primit de la Neocore pentru review nu se potrivește „Inciutorii”. În plus, forumul dedicat jocului este de negăsit pe Steam și toată lumea tace. Mare bulibăseală și e păcat pentru că am simțit de la o poștă că, asemeni lui King Arthur, Lionheart e un joc cu suflet. Puțină inginerie și PR în plus m-ar fi făcut să-l recomand din tot sufletul. Așa pot să vă sfătuiesc să așteptați ori un patch, ori o reducere... oricare va veni mai repede. Eu unul cred că o să-mi reinstalez sistemul de operare, să-l pot savura în liniște...

cioLAN



VERDICT LEVEL

partea de management a armatei
crash-uri

PE SCURT:
Un joc relaxat, cinstit, cu atmosferă și nițel fantezist, în care niște omuleți în armură ciomănesc alți omuleți în armură în numele crucii sau al semilunei. Gut!

7.8

Gen RTS/RPG Producător Neocore Distribuitor Paradox Interactive
Ofertant www.store.steampowered.com ON-LINE www.lionheartthegame.com

CERINTE MINIME:
Procesor Intel Core 2 Duo 2.8 GHz Memorie 1 GB RAM Accelerează 3D GeForce 6800

ALTERNATIVA KING ARTHUR: THE ROLEPLAYING WARGAME
E cu Arthur și saxoni. Și cam atât

Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Ai un produs D-Link?
Înregistrează-l pe www.mydlink.ro și poți câștiga premiul lunar!

Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi. Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!



Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link
Building Networks for People

ARCANIA

Gothic4

Go... goșic

Dacă vă mai aduceți aminte, revista noastră a oferit în trecut versiunile full ale primelor două titluri din seria Gothic. Sper că le-ați jucat, pentru că merită cu vârf și îndesat - sunt, în opinia mea, dintre cele mai bune jocuri făcute vreodată, care se întâmplă să fie și RPG-uri. A, hopa, tocmai mi-am adus aminte că LEVEL a dat și Gothic 3 (dimpună cu absolut necesarul Community Patch)!... Ooo, păi, ați avut posibilitatea să vă faceți cultură în ce privește seria Gothic. Probabil că ați ajuns și la niște concluzii proprii asupra elementelor care îi dau o calitate cu mult peste cea a mediei în domeniu - iar asta în contextul aparent nefavorabil în care Gothic-urile sunt niște RPG-uri mai degrabă spre action, decât spre hardcore clasic de tip Baldur's Gate. Până una alta, însă, vă voi spune părerea mea despre elementele care fac din Gothic-urile anterioare niște capodopere - e bine să stabilim asta înainte de a începe să luăm la purecat Arcania, despre care există zvonul insidios că ar fi un Gothic 4 (sau cel puțin așa grăiește către lume chiar titlul acestui joc, de pe cutia dânsului...).

În primul rând, este vorba de spațiul în care se desfășoară acțiunea. Acesta este întotdeauna restricționat în primele două Gothic-uri, eroul căpătând treptat acces către toate zonele din joc, pe măsura parcurgerii poveș-

tii și pe baza rezolvării etapelor acestei principale. Dar asta nu înseamnă o limitare deranjantă, pentru că fiecare zonă accesibilă este plină de aceste secundare și provocări interesante. Practic, în primele două Gothic-uri suprafața de joc nu este în mod real foarte mare, dar este atât de inteligent, imaginativ și judicios exploatată de designeri, încât oferă percepția subiectivă a unui spațiu mult mai mare, aproape deschis (open ended). O contribuție esențială la această senzație o aduce structura neliniară a acestei principale și a unora din cele secundare, precum și sistemul de acțiuni și consecințe implementat exemplar. Acesta din urmă, combinat cu povestea convingătoare, acaparatoare și plină de mister, face ca jocul să te implice într-o serie de alegeri decisive pentru cursul ulterior al acțiunii și pentru evoluția personajului tău, bașca acestele care-ți devin accesibile anume pentru

calea pe care ai ales-o în lumea din Gothic.

Practic, tocmai asta este extraordinar realizat în primele Gothic-uri, faptul că mare parte din ceea ce faci este plin de alternative pe bune, care afectează atât gameplay-ul, cât și personajele, inclusiv al tău. Astfel, legenda imersivitate a Gothic-urilor este dată, în bună parte, de felul în care îți alegi prietenii, dar și în care îți faci dușmani, precum și de preferința ta pentru o anumită modalitate de combat - prin magie, melee sau proiectile. De aici a rezultat ceva surprinzător pentru ceea ce putea fi doar un action RPG: o rejucabilitate fenomenală.



prin acțiunile și deciziile sale din joc.

Dar învățarea de la antrenori/îndrumători nu era singura cale de a-ți îmbunătăți performanțele. Foarte importante erau altarele zeilor, la care te puteai ruga (și plăti) pentru a crește anumiți parametri. De asemenea, anumite acțiuni și rezolvări de chestă îți puteau aduce bonusuri la caracteristicile tale. Și, deloc în ultimul rând, erau extraordinare de importante poțiuni cu efect permanent, cele care îți puteau crește parametrii de bază ai personajului, ca puterea, mana, sănătatea, dexteritatea. Acestea erau unele din cele mai căutate lucruri din joc,

Nu suntem deloc puțini cei care am reluat un Gothic de câteva ori, având de fiecare dată parte de o experiență nouă, mereu superlativă.

Statut

Cu toată aparenta complexitate și vastitate, primele două Gothic-uri aveau un sistem de definire a eroului foarte simplu. Mă refer aici la parametrii specifici Role Play Game-urilor, cum ar fi cei care definesc capacitatea de luptă, aptitudinile pentru diferite feluri de combat, precum și diverse priceperi și îndemânări ce pot fi treptat dobândite de erou. Acesta putea evolua cu arme de melee, de proiectile sau magie, căpătând la fiecare creștere în nivel un număr de puncte de învățură (learning points) pe care le putea consuma prin lecțiile primite de la antrenorii/profesorii/îndrumătorii întâlniți pe parcursul jocului, și care îți puteau mări aproape orice parametru care îți definea personajul.

De altfel, una din părțile bune ale unei astfel de abordări era aceea că nu existau clase predefinite în Gothic, jucătorul își definea treptat afinitatea către o anumită clasă,

putând fi găsite atât ca atare, dar și create de jucător, după ce acesta dobânda cunoștințele necesare de la un învățător, și mai ales, după ce găseai componentele alcătuitoare ale unei poțiuni cu efect permanent. Care componente, evident plante, erau foarte rare, iar căutarea și găsirea lor generau o parte din marile frustrări și bucurii în Gothic. Dragon Root, Goblin Berry și faimosul King's Sorell sunt numele celor mai dorite plante din istoria RPG-ului...

Dar, pe lângă alchimia care îți permitea să crezi poțiuni, mai era și fierăria, făurirea armelor. Nu doar o modalitate de a-ți face, cu cheltuieli minime, cele mai bune arme din joc, dar și o bună posibilitate de a câștiga mulți bani cinstiți, fierăria era la rândul ei o componentă importantă a experienței de joc.

Bătăie. Se lua.

Dacă tot am vorbit de arme, cred că e timpul să vă amintesc și de luptele din primele două Gothic-uri. Acestea erau în mare măsură motivul pentru care Gothic 1 și 2 nu au

fost niște hack and slash-uri mai elaborate, ci RPG-uri aspre, în care 90% din joc erai, citez din nea cioLAN: „un vierme bă, un nimeni nenorocit, un pielea p**ii care ia bătaie și de la florile de câmp din ilustrate...”. Iar asta nu doar pentru că oponenții erau tari, cât mai ales pentru că luptau bine și credibil. Îndemânarea ta ca mânător de săbii conta enorm, atât în ce privește viteza de reac-

ție a eroului controlat de tine și numărul de lovituri ce puteai fi aplicate într-un interval de timp, cât și felul în care aceste lovituri se legau într-un combo pentru a constitui un atac neîntrerupt, pe parcursul căruia inamicul nu putea iniția o ripostă. Câtă vreme nu creștea în abilitățile de combat, precum mânător de săbii sau a armelor cu proiectile, erau oponenți de care nu puteai trece. În mod cât se poate de serios, jocul era foarte dificil în prima sa jumătate, anumite zone și artefacte/arme nefind accesibile până nu învățai să lupți mai bine și nu deveneau mai puternice. De altfel, primele două Gothic-uri erau genial (și sadic) echilibrate pentru a-ți face cât mai dificilă avansarea în questa principală. Dar, și aici accentuez, această dificultate nu era plictisitoare, dimpotrivă, ea incita, prin calitatea oponenților din lupte și prin atractivitatea generală a jocului, deosebit de plăcut prin poveste, personaje, libertate și chiar grafică. Pe deasupra, nu erai lăsat fără mijloacele de a evolua, Gothic-urile



anterioare fiind pline de queste secundare, dintre care deloc puține erau suculente, oferind substanță și varietate universului Gothic.

G3+CP=Love

Este adevărat, însă, faptul că Gothic 3 a fost la data apariției sale o nerezită. Deși venea cu cel mai complex tablou de statut al personajului, cu o structură de queste ce părea modelată după un front de undă și cu o di-

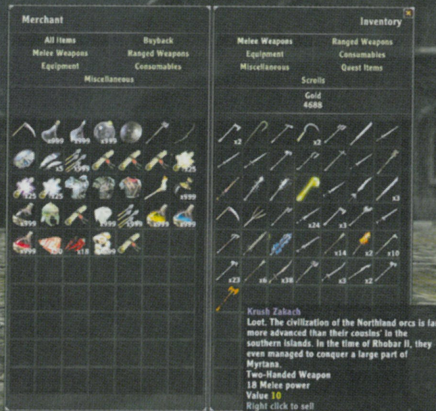


mensiune cu adevărat uriașă a lumii, ce putea fi liber explorată precum un sandbox veritabil, Gothic 3 era prost optimizat ca performanță, având pe deasupra bug-uri severe și defecte majore de design al luptei, inclusiv în ce privește comportamentul AI-ului. Din acest motiv, experiența de joc, deși impresionantă altfel, era afectată până la punctul în care majoritatea fanilor seriei au considerat inițial că Gothic 3 nu își merită numele. Din fericire, efortul de ani al unui grup de entuziaști a dus la apariția colosalului Community Patch pentru Gothic 3, care, îmbunătățit semnificativ prin variante ulterioare, a făcut din acest joc ceea ce trebuia să fie de la bun început. Astfel, Gothic 3 este o realizare excepțională și unul din cele mai impresionante exemple de forță a creativității conjugate, a producătorilor și a pasionaților seriei. Gothic 3 cu Community Patch imbină tot ce este mai bun în concepția primelor două titluri din serie, cu noutățile binevenite la nivel de structură a acestei, configu-

rării și evoluției personajului, precum și al graficii, păstrând o poveste incitantă, cu uimitoare posibilități de abordare alternativă.

Risen.Tru.

Se pare, însă, că Gothic 3 a fost un proiect de prea mari dimensiuni pentru așteptările distribuitorului Jowood și posibilitățile producătorului Piranha Bytes. Acesta din urmă avea nevoie de mai mult timp pentru a oferi un produs cu adevărat finit, iar Jowood a grăbit excesiv lansarea jocului. De aici a rezultat dezamăgirea manifestată atât de critică, dar mai ales de fanii seriei. Jocul nu a atins vânzări spectaculoase, iar nemulțumirile manifestate atât de Jowood, cât și de Piranha Bytes, au dus la despărțirea celor două firme. Dar Jowood a rămas cu drepturile asupra numelui seriei Gothic. Astfel încât,



atunci când Piranha Bytes a continuat seria, a trebuit să îi dea un alt nume - Risen. Apărut în urmă cu aproape un an, Risen a fost un veritabil Gothic 4, perfecționând rețeta seriei și aducând ajustările necesare pentru a genera o experiență de joc demnă de numele Piranha Bytes. În primul rând, povestea a fost în așa fel gândită încât aduce o înnoire surprinzătoare, cu posibilitatea unor foarte interesante continuări. De altfel, story-ul nu pare deloc scos din pălărie doar pentru a împinge mai departe o mașină de făcut bani, ci chiar se integrează natural în fondul epic al vechii serii, pe care îl îmbogățește și diversifică prin dezvoltarea unei noi dimensiuni mitologice - Titanii, vechi oponenți ai Zeilor, vor să ia din nou Pământul în stăpânire.

Ceea ce au reușit Piranha Bytes să aducă, însă, la desăvârșire în Risen este lupta. Atât de bine sunt calculate diferențele de temporizare a mișcărilor de atac și defensivă ale oponenților în raport cu eroul, în funcție de nivelul de pregătire al acestuia în diversele arte ale

combatului, încât lupta devine cu adevărat o experiență în sine, un duel al nervilor și concentrării, în care fiecare punct de învățare investit într-o direcție sau alta are o importanță decisivă asupra experienței de joc. Risen este o provocare, oferind satisfacții obținute cu greu, însă fără nici o umbră de plictiseală sau frustrare. Astfel,



Risen este un action RPG superlativ, așa cum primele două Gothic-uri ne obișnuiseră.

Este adevărat că jocul nu este de mari dimensiuni, iar în multe locuri ai senzația de deja vu, de calchiere a prea multor elemente din Gothic-urile anterioare. Dar, ca exercițiu de start în vederea demarării unui proiect Risen 2 care să dezvolte seria, primul Risen nu a dezamăgit, oferind speranțe celor care credeau că Universul Gothic s-a dus pe apa sâmbetei.

Alba neagra.

Și iată că proprietarul de drept al seriei Gothic reușește să aducă pe piață continuarea oficială a seriei: Arcania Gothic 4. Producătorul, de data asta, este Spellbound, adică nemții care au făcut Desperados.

Arcania se petrece pe o insulă, nu i-am reținut numele, care nu am înțeles clar cui aparține, dar cert este că există o luptă pentru dânsa, iar regele Rhobar al III-lea și-a pierdut mințile și duce un război prin zonă. Pe deasupra există conflicte și animozități locale mai vechi, întrepătrunse cu fire ale unor intrigi religioase/mitologice



destul de greu de pătruns. Cert este un singur fapt, că eroul principal își pierde logodnica gravidă, care este ucisă într-un raid asupra cătunului de reședință, executat de, se pare, oameni ai lui Rhobar al III-lea. Omul

nostru jură cruntă răzbunare și pornește pe sistemul one-man-army la raderea a tot ce stă între el și regele pe care îl consideră responsabil de uciderea consătenilor nevinovați.

Povestea ar părea simplă, nu? În general, firul epic de bază în Gothic-urile vechi nu era foarte complicat, dar rămânea mereu interesant și surprinzător. În Arcania povestea se transformă treptat, din istoria unui erou fără nume, într-o amestecătură cumplită de fire epice, în care o zeitate proaspăt apărută de nu se știe unde este mixată cu cei trei frați zei pe care îi știm de mult - Adanos, Innos și Beliar - într-o bulibăseală mitologică din care eu nu am înțeles nimic tot jocul. Pe deasupra, cucoana misticoidală cu pricina are două reprezentări, una angelică și cealaltă diabolică, fiecare slujită de câte o armată de îngeri, respectiv draci. De aici rezultă o polarizare bine-rău atât de hollywoodiană și plictisitoare, încât se duce dracului cu totul exact ceea ce caracteriza primele trei Gothic-uri. Vorbesc aici despre dubiul în fața aparențelor - un zeu ce pare bun poate face rău, iar un zeu nașpa se dovedește necesar prin binele adus de di-

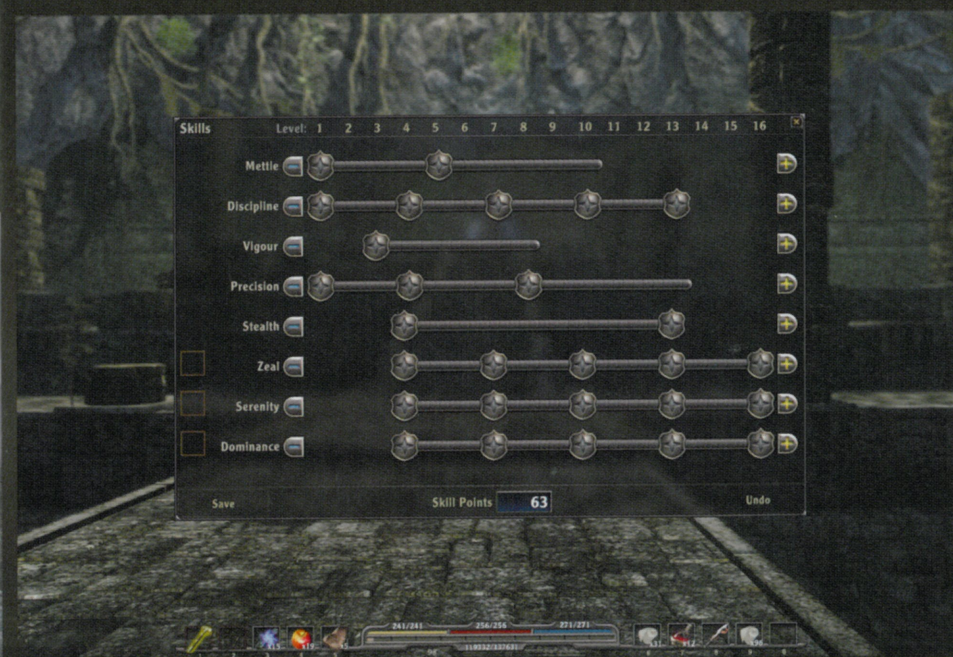
namică, transformare, transfigurare. Echilibrul există printr-un al treilea zeu, Adanos, ce regenta roata ciclurilor existenței, rectificând, uneori violent, tendințele exagerate către Innos sau către Beliar. Până la urmă, întregul context epic și de queste al primelor trei Gothic-uri era impregnat de această permanentă alunecare înțeleaptă către neutralitate sau cel puțin către abordarea practică: nu știi dacă ce fac este bine sau rău, dar fac ceea ce am chef și sunt liber să aleg, suportând consecințele actelor mele. Nu există o polarizare bine-rău și nimic nu te împingea către o parte sau alta. Asta, până la urmă, înseamnă Role Playing.

Caricaturi

În Arcania însă, polarizarea aceasta, marcată de noua zeitate ce pare să conducă lumea, se imprimă iritant asupra questelor, poveștii și evoluției personajului. Ești, practic, obligat să evoluezi într-o direcție pozitivă, să îi învingi pe cei răi și să te dai de partea celor buni. Acest lucru este atât de evident îngrădit al libertății și varietății, așa cum erau acestea prezente în Gothic-urile anterioare, încât face din Arcania un filmuleț american indigest, cu scenariu moralizator și plicticos.

Și da, colac peste pupăza lipsei de opțiuni oferite personajului pe parcursul jocului, nu mai există posibilitatea de a adera la o facțiune, ceea ce ar fi implicat abordări radical diferite ale jocului. Acum, singura alegere care ți se oferă este strict legată de armurile disponibile. În anumite puncte principale ale evoluției acestei de bază ți se dă posibilitatea să alegi ce fel de armură vei primi cadou de la potențaii locului - una de tank, de arcaș sau de magician. În rest, covârșitoarea majoritate a questelor și dialogurilor nu oferă alternative reale, hotărâtoare, ci te împing liniar înainte. Există vagi tentative de a oferi posibilitatea unor alegeri, dar acestea au un impact absolut minor asupra curgerii jocului și dezvoltării personajului, fiind mici variațiuni circumstanțiale pe tema „cum să trecem 5 metri mai în față”. Caricatural, acesta este cuvântul care mi-a venit imediat în minte. Alternativele din Arcania sunt caricaturi ale sistemului de alegeri vast, deschis, inteligent, oferit în Gothic-urile anterioare.

De altfel, inclusiv povestea din joc pare un colaj caricatural de elemente menite să aducă un aer de Gothic neaș, dar să și proiecteze seria spre viitor. Însă lucrurile rămân la stadiul de melanj caricatural, greu inteligibil, insuficient convingător pentru a construi un viitor univers Gothic. Ceea ce este valabil și pentru personajele





clasice ale Gothic-ului ce pot fi regăsite în Arcania - Diego, Lester, Gorn, Milten - ce par doar umbre șterse ale figurilor vii din trecut. Vocile lor, liniile lor de dialog, chiar fețele, nu au nimic din expresivitatea simplă ce îi contura din câteva tușe. Ei par să fie în Arcania doar pentru că așa trebuie, jucând fără vlagă în propriul lor rol. Caricaturi.

Bătaie. Se dă.

Dar lupta, măcar lupta, este ceva de capul ei? Aduc confruntările ceva nou, bun, interesant, atractiv? Hm, am un răspuns indirect la această întrebare. Am reușit extrem de ușor să ajung la nivelul 22 fără să folosesc absolut nici unul din punctele de skill dobândite prin creștere în nivel. Adică, nu mi-am crescut absolut nici una din îndemânări, fie aceasta legată de melee, de armele cu proiectile sau de magie. Încercați asta în primele Gothic-uri... este foarte, foarte greu, chiar dacă nu imposibil - sunt maniaci periculoși pe net care au făcut și demonstrații de acest gen. Dar în Arcania am reușit să trec lejer prin primele 22 de niveluri ale personajului, fără un strop de sudoare, fără un mușchi supratensionat, fără vreo venă umflată la tâmplă. Iar asta pe nivelul maxim de dificultate al

leși gesturi repetitive în fața unor inamici tâmpi, previzibili și la rândul lor repetitivi. Așa că am băgat magia de foc la maxim și am folosit numai cea mai puternică vrajă de incinerat, cu care am parcurs cam ultimele 40 de procente din joc pe modul fast forward, aruncând în aer nediscriminatoriu orice mișcă altfel decât îi cântam eu.

Ce se întâmplă? Arcania este unul din cele mai dezechilibrate titluri pe care le-am jucat vreodată. Este atât de ușor încât nu ai nici o dificultate să-l parcurgi până acumulezi suficiente puncte de skill încât să obții atacuri atât de devastatoare încât nu mai ai, practic, nici un oponent. De aici apare și perfectă mea lipsă de interes pentru toate elementele de gameplay esențiale într-un RPG bine echilibrat - arme, armuri, poțiuni, scroll-uri, plante, chestii, socoteli. Habar nu am ce are de oferit Arcania în acest sens, pentru că toate aceste lucruri, care fac parte integrantă și indispensabilă din experiența unui joc decent, nu mi-au fost deloc necesare în drumul meu spre ecranul de generic final.

A, și, oricum, nu mai există poțiunile cu efect permanent, alea care erau premiile cele mai căutate și mai utile în Gothic-urile anterioare. Pe deasupra, pentru a fă-uri orice, nu îți trebuie decât rețeta și componentele,

apoi este suficient să intri în ecranul „de manufacturare” și să apeși butonul de „craft” ca să produci oareceurile fabricabile în joc. Nu trebuie să fi nicăieri anume, cum ar fi într-o fierărie, sau la o masă

de alchimist, ori una de creare a runelor. Nope. Nu e nevoie să spun că asta distruge radical experiența de joc pe care trebuie să o ofere un Gothic.

Dar, până la urmă, am răspuns la întrebarea cu lupta? Parțial, căci mai rămâne să vă spun cât de imbecil este AI-ul. Oponenții de orice fel au un comportament extrem de previzibil și liniar, nepunând nici un fel de probleme. Singura chestie mai aspră este faptul că de la jumătatea luptei încep să dea pe bandă rulantă cu power attack-uri, care nu pot fi întrerupte prin loviturile tale - incredibil de cretină chestie! Ce diferență uriașă între această modalitate stupidă de creare a unei pseudo-dificultăți și atacurile mobile, rapide, cu ritm înșelător, din primele Gothic-uri!

Dar prostia nu se termină aici. Inamicii au o rază de deplasare maximă, dincolo de care te lasă baltă în mijlocul atacului și se întorc repede la pozițiile lor atribuite de producător pe hartă. Pe lângă faptul că raza de pricina este mică, pentru a spori artificial dificultatea cei de la Spellbound au făcut ca pe parcursul întoarcerii la poziția inițială oponenții să fie invulnerabili și foarte rapizi. Dai în ei cu săgeți - nimic. Vrei să-i iei cu sabia - nimic. Repet, de necrezut o asemenea bătălie în concepția unor inamici...

Pe de altă parte, știind că una din tehnicile de bază în Gothic-uri este să atragi inamicul, după care să te urci pe o stâncă/hambar/casă/turn și să dai de acolo din greu cu săgeți în el, ce au făcut producătorii? Dușmanul, chiar dacă este un animal prost, precum gândacul de câmp gigant, se prinde că e pe nasole și fuge imediat din raza de acțiune a săgeților tale, când tu te afli într-o poziție în care nu te poate ajunge. Înțeleg un asemenea



comportament la ființele inteligente, precum oponenții înzestrați cu rațiune, dar la majoritatea animalelor/monștrilor, chestia asta este cusută cu un odgon făcut din ață albă, foarte albă.

Și, tot ca un semn al reducerii spre zero a alternativelor oferite jucătorului, este și faptul că nu mai poți atrage oponenți către zonele locuite de pe hartă, în așa fel încât localnicii să se sesizeze și să-i atace, ajutându-te. Nope, acum, chiar dacă vii cu goblinu' în poarta castelului, gârziile vor ignora suveran creatura deloc binevenită care le calcă pragul - chestiunea deratizării te privește strict pe tine, eroul!

A Farewell To Gothic

Aș putea să o țin așa până mâine, turuind despre mizeriile incredibile ce alcătuiesc Arcania. Joc care se remarcă doar prin grafică, drăguțică, și atât. Nici măcar muzica nu este altceva decât o imitație răsufletă a capodoperelor lui Kai Rosenkrantz din primele trei Gothic-uri - cu excepția unui genial scurt pasaj prin templul fecioarei cu două capete. În rest, totul este un talmeș balmeș incropit cu foarfece în mână și cu gândul „cum mai tă-

iem materialul disponibil ca să avem impresia că vom satisface clientul?”. Cu o poveste trasă de păr care se străduiește să ofere un motiv greu convingător pentru a te deplasa pe hartă, cu un cumplit dezechilibru al resurselor, skill-urilor și dificultăților de orice fel, cu o questă principală liniară ca jetul auriu al bouli și cu oponenți care te ucid de plictis, Arcania este o prostituată Frankenstein pe care peștele Jowood a vrut-o cumpărată de toți. Blondă-n cap și violent de brunetă de la brâu în jos, grasă de-o bucă și silfidă de cealaltă, înaltă de femur și mignonă de-un genunchi, cu un ochi albastru și celălalt la ceafă, canotoare de spate, șahistă de solduri, dar având drept singură calitate dorința disperată de a se vinde oricui, Arcania este un exemplu de indecizie prostească a unei mașinării de marketing al cărei defect principal nu constă în faptul că e o mașină de marketing, ci că este o mașină de marketing incompetentă.

Iar dacă, după o asemenea incredibilă rată, care

face din Arcania nu doar un titlu nedemn de a continua seria Gothic, ci chiar un joc foarte prost, Jowood nu va face pași hotărâți spre faliment, înseamnă, într-adevăr, că Lumea s-a întors cu susul în jos și că sfârșitul vremurilor este aproape. Dar asta nu ar fi decât „business as usual”, pe spatele multîmilor cretinizate care belesc ochii la ecran și apasă repetitiv singurul „botoș” devenit necesar pentru a da filmul jocului înainte. Sper că nu este cazul vostru.

■ Marius Ghinea

VERDICT LEVEL



► grafică
► restul

PE SCURT:

Fără a mai avea nici una din caracteristicile seriei Gothic, Arcania nu face parte din această decădere a numelui. Jocul este depersonalizat, nu are vâna și nici idee, fiind slab chiar și dacă l-am lua ca fiind de sine stătător. Din păcate, nu cred că va fi urmat de un Gothic New Vegas, așa că de la Jowood nu mai aștept nimic sub numele care l-a consacrat pe eroul necunoscut. Bye-bye, kardash!

Gen Action RPG Producător Spellbound Entertainment Distribuitor JoWood Ofertant TNT Games, Tel. 021.330.17.19 ON-LINE www.arcania-game.com

CERINTE MINIME:

Procesor Intel Core 2 Duo 2.8 GHz Memorie 2 GB RAM Accelereare 3D GeForce 8800 GTX

ALTERNATIVA RISEN

Piranha Bytes au făcut primele trei Gothic-uri. Geniale. Apoi, Piranha Bytes a făcut Risen. Gothic 4 este Risen. Am zis.

6.3



jocului, cel numit mult prea pompos „Gothic”.

Ba, mai mult, nu am folosit nici o poțiune, nici o plantă culeasă, nici un elixir, nimic-nimic, până strict la bătălia finală. În timpul căreia am apelat la vreo două poțiuni din simplul motiv că mă plictiseam și nu eram dispus să investesc energie în a mai juca fie și o secundă în plus mascarada semipenibilă care se desfășurase deja prea mult în fața ochilor mei. De altfel, din același motiv am renunțat să merg înainte fără să-mi investesc punctele de skill, pur și simplu mă călca pe nervi să mai fac ace-



Cities XL 2011

Unul dintre lucrurile care au făcut ca Cities XL 2009 să iasă în față a fost faptul că a fost gândit ca un joc online și nu ca un single player. Din păcate, producătorii au picat într-un moment prost economic și, pe lângă asta, conceptul lor de design nu a fost foarte solid. Așa că, la scurtă vreme după lansare, au închis serverele pentru că era clar că lumea nu plătea să joace. Trebuia să plătești o taxă lunară, care era destul de mare, pentru care jocul pur și simplu nu oferea suficiente lucruri.

Vechi...

Din cauză că Cities XL 2009 a fost gândit pe alte principii, a urmat un patch masiv care a scos complet multiplayer-ul, lăsând un joc care avea cât de cât sens să devină complet dezechilibrat. Niciodată nu am înțeles de

Probabil din cauză că întreg Cities XL 2009 fost gândit pentru online și varianta de single player patch-ul nu avea niciun sens, producătorii s-au simțit oarecum datori să ofere un nou joc care să aibă o formă gândită pentru single player. Pentru a face asta, au plecat de la ideea (greșită zic eu) că eu sau tu sau el o să se joace mii de ore și o să creeze multe orașe care se vor conecta între ele. Ca urmare, vei crea un sistem echilibrat la nivel planctar, cu resurse importate și exportate etc. Ei bine, nu cred că e o idee așa de bună de la care să pleci.

Pentru cei care nu au jucat Cities XL 2009, e bine de știut că niciun oraș nu are disponibile în cantitate egală și suficientă toate resursele (apă, petrol, turism și terenuri agricole). De aceea era necesar pentru a-ți dezvolta orașul peste un anumit nivel să faci rost de aceste resurse de la alții. Online, le făceai rost de la jucătorii care aveau acele resurse în exces. Există un sistem de token-uri care le permitea jucătorilor să constituie rute comerciale cu alți jucători. Sistemul era funcțional și-ți permitea să creezi orașe într-adevăr auto-susținute. Offline, nu era cazul pentru că și

se ofereau din harta unde erai.

Acum, pentru a furniza o anumită resursă unui oraș, va trebui să creezi alt oraș care oferă acea resursă. Însă nici acel oraș nu va funcționa singur și așa mai departe. Ajungi să nu mai știi ce ai de făcut. Iar confuzia e un lucru rău atunci când joci un joc pentru că nu e nimic distractiv în ea.

... și noi

Recunosc că nu am jucat sute de ore Cities XL 2011 pentru a vedea dacă e uman posibil pentru cineva să facă atât de multe lucruri, deoarece nu a avut sens să o fac. La un moment dat, plictiseala a devenit atât de mare, sentimentul de lipsă de scop și de deja-vu atât de intens încât am înțeles că e imposibil ca jocul acesta să ofere mai târziu vreo revelație. A fost suficient că am ajuns să creez un oraș decent, auto-susținut din producția locală și gata. Din păcate, paradoxal, cu cât un oraș devine mai mare în acest joc, cu atât e mai greu de susținut. Evident, acest lucru se întâmplă în primul rând din cauză că cetățenii săi au nevoie de mai multe resurse, de mai puțină poluare, de modalități de petrecere a timpului liber etc. Cu alte cuvinte, devin mai pretențioși. De aceea și din cauză că orașul pe care îl ai este situat într-o



O lume pestriță...

zonă care e special făcută să fie dezechilibrată ca resurse, e nevoie să începi un oraș nou în altă parte. Ceea ce e rău, pentru că, vedeți voi, mie îmi place orașul meu.

Lucrurile aduse de Cities XL 2011 în plus față de predecesor, în afara faptului că s-a încercat adaptarea multiplayer-ului la single player (ceea ce nu prea e posibil de obicei, dar cui îi pasă...), modificările și adăugirile sunt minore. În primul rând, engine-ul grafic este mai frumos, cu texturi cu rezoluție mai mare și alte lucruri, dar cere resurse cam la fel ca predecesorul său, ceea ce înseamnă optimizare. În al doilea rând, s-a implementat un sistem destul de rudimentar de transport în comun, care merge sau nu merge. Nivelul de feedback pe care îl oferă este destul de slab și nu-ți spune exact dacă ceea ce ai făcut e bine sau nu. Poți vedea asta atunci când dispare eroarea roșie din zonele cu locuri de muncă, semn că afacerea ar suferi din cauza incapacității angajaților de a ajunge la muncă. Măcar prin faptul că poți crea rute pentru autobuz și metrou se mai eliberează din traficul pe străzi, al cărui management este deja des-

tul de complicat, chiar dacă ți se oferă opțiuni în plus acum (poți elibera intersecțiile cu semafoare creând rețele suspendate).

În al treilea rând, au apărut o grămadă de opțiuni de construcție care-ți permit stilizarea orașului, cu clădiri în diferite stiluri. În rest, nimic deosebit, poate un algoritm ceva mai inteligent de management al resurselor, care din păcate tot nu ridică greutatea de pe umerii jucătorului, de a da Delete la fiecare afacere care a dat faliment.

În concluzie, avem de-a face cu același joc, dar optimizat pentru single player. Niciunul dintre lucrurile în



Filtre de aer

plus nu-l fac suficient de solid pentru a-și justifica prețul. Nici măcar jumătatea de preț pentru cei care au deja Cities XL 2009 (producătorii le oferă acestora jocul la jumătate de preț).

Sebastian Bularca

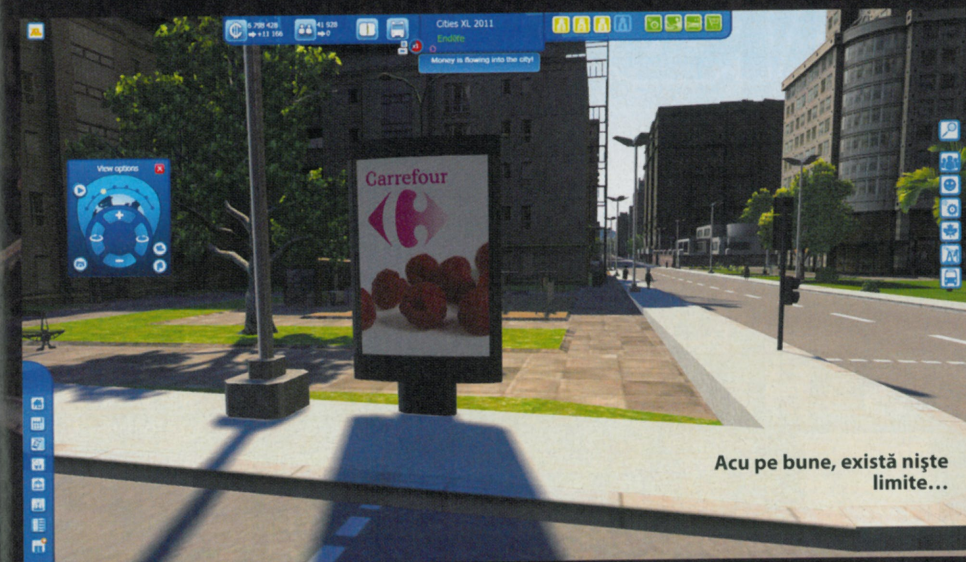
Un nou oraș?

ce nu au aplicat un sistem mai modern, cel al microtranzacțiilor. Eu zic că până la urmă ar fi reușit să facă acel pas înainte de care aveau nevoie ca să continue pe acea linie. Era o idee bună, care ar fi prins valoare în timp.

Când am auzit prima dată de Cities XL 2011, mi s-a părut un fel de glumă, pentru că știam că primul joc a dat chix. Nu am înțeles exact care e ideea din spatele jocului, ce anume au găsit suficient de revoluționar încât să merite o nouă investiție. Sincer, am sperat că au reușit să facă un engine online, ca în Spore măcar, să poți download-a orașele celorlalți. Sau mă gândeam că poate au introdus microtranzacții ori altă idee și mai bună... Din păcate și spre perplexitatea mea după instalare, jocul nu are nici urmă de componentă online.



Orașul orientat spre profitabilitate



Acu pe bune, există niște limite...

VERDICT LEVEL



- engine grafic
- lipsit de focus
- multiplayer de unul singur
- expansion, nu joc nou

PE SCURT:

CitiesXL 2011 este ultima viziune a celor de la Monte Cristo asupra modului în care un oraș ar trebui să funcționeze. Este un city builder de calitate destul de bună, dar nu foarte diferit de predecesorul său.

7.2

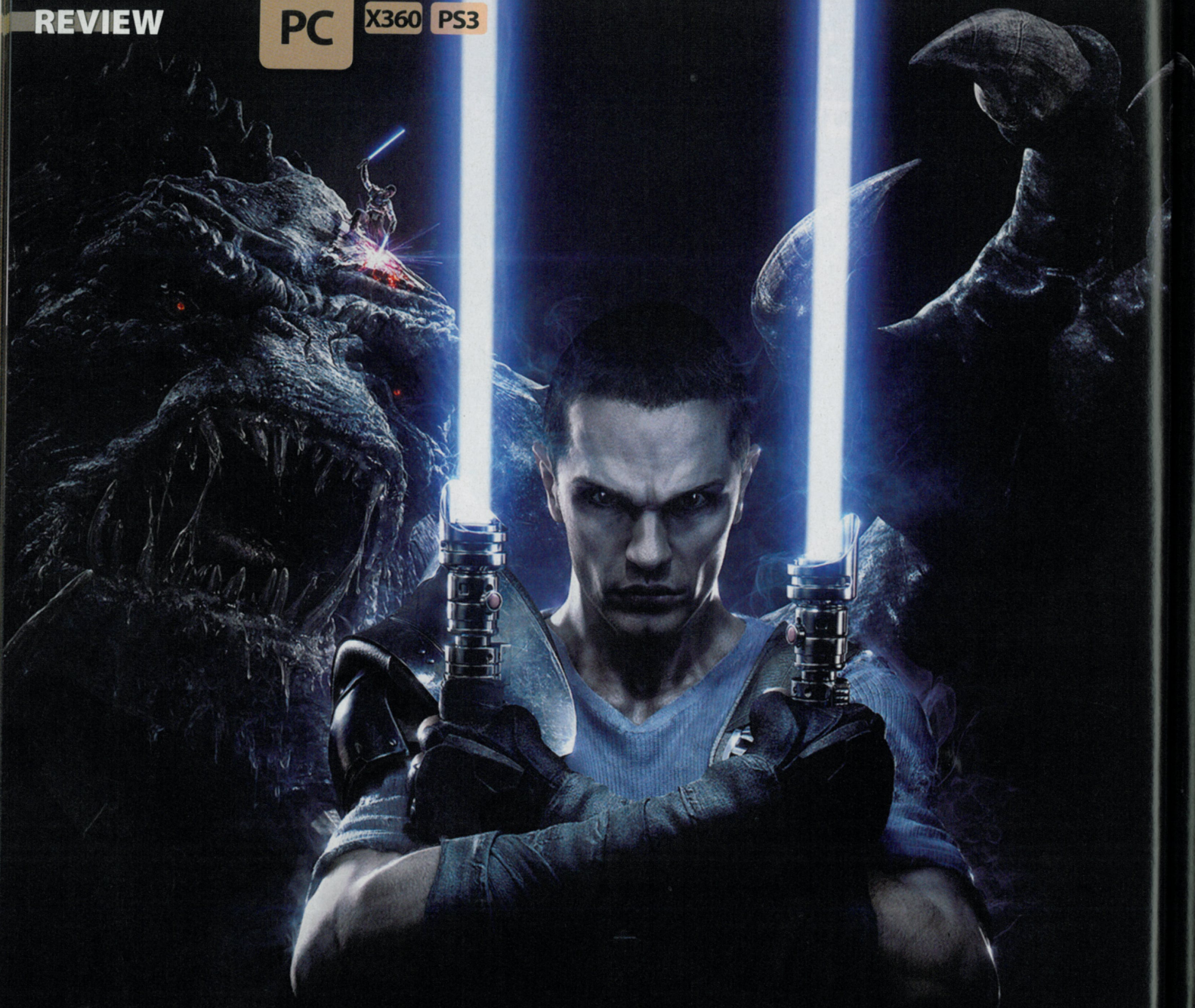
Gen City Builder Producător Monte Cristo Distribuitor Focus Home Interactive
Ofertant store.steampowered.com ON-LINE www2.citiesxl.com

CERINTE MINIME:

Procesor 2.5 GHz Memorie 1.5 GB Accelerare 3D 512 MB VRAM

ALTERNATIVA CITY LIFE

Ca și la predecesorul său, singura alternativă viabilă este de fapt City Life, care îi are ca producător tot pe Monte Cristo și care e un joc cu un concept solid și bine determinat. Are focus, are idei bune și e fun. Sunt aproape siguri că pe un pasionat al genului îl va ține în fața monitorului o perioadă decentă de timp.



Forța eternă

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Dacă Darth Vader ar fi român, oare i-ar scârțâi costumul când merge? Oare sistemul de filtra-re a aerului din cască ar da rateuri și ar fi tot timpul în pragul asfixierii? Oare sabia lui ar funcționa ca neonele din spitalele noastre muribunde și l-ar lăsa baltă când îi sare Luke la gât cu una Made in China? Sunt curios dacă doar Forța, cu f mare, l-ar ține în viață dacă s-ar face un scurt datorat instalației electrice vechi undeva în interiorul costumului. Cât de bine s-ar descurca Vader dacă împăratul ar decide brusc și irevocabil că clo-nelor trebuie să le taie sporul de periculozitate și să le micșoreze pensiile? Oare ar picheta palatul împreună cu dronele cărora li s-a tăiat rația de vaselină și dreptul la revizia anuală? Imaginați-vă un storm trooper cu o pan-cartă în mână, scandând lozinci de genul: „Afară! Afară cu nebunul din galaxie!”, „Demisia! Demisia!” sau „Vader, cu naveta ta/Trăiește toată divizia mea!” și cu o cruce mare în spinare pe care scrie: „Aici zace Palpatine/N-a făcut la lume bine!”. Oare ei la ce comisie internațional ex-traterestră de la Bruxelles ar putea să se ducă cu jalba în proțap să se plângă de fărâdelegile pe care le fac guvernanții imperialiști?

Clona buclucașă

Dar hai să trecem peste posibila criză din universul Star Wars, care oricum ar fi trebuit să apară după câțiva ani, când clonele ar fi început să îmbătrânească, iar imperiul ar fi rămas fără soldați. Să ajungem la prietenul nostru Starkiller, pe care l-am cunoscut îndeaproape în primul Force Unleashed. După cum probabil ți-ai minte, Starkiller este învățăcelul secret al lui Vader, menit să răstoarne ordinea galaxiei și să înrobească universul cu ajutorul forței întunecate. Dar ca întotdeauna, a apărut o pitzi care și-a băgat coada și a stricat planul milenar într-o secundă, cu o unduire de șolduri și o fluturare de gene. Starkiller a schimbat tabăra și a încercat să-i rupă fășul lui Vader. Fără succes, căci unul este Vader.

Partea a doua a poveștii începe cu imaginea unui Starkiller întemnițat și cutremurat de posibilitatea de a fi o clonă a personajului original. Vader, căci din nou el este cel mai tare din parcare a părții întunecate, îl tot amenință cu dezlăuiri ce ar putea să-i răstoarne întregul set de valori. Numai că nu știa că pe Starkiller și pe contele de Monte Cristo nicio închisoare nu îi poate ține întemnițat pentru prea multă vreme. Mai ales dacă sunt închiși fără motiv. Astfel că Starkiller face aripi.

Primul joc al seriei nu se definea printr-o poveste extraordinară. Nici pe departe. Iar cum cei de la Lucas sunt consecvenți, au făcut pe dracu-n patru să nu ne impresioneze nici de data aceasta. Dintre toate caracteristicile jocului, la capitolul poveste stă cel mai prost. Nu contează că apare și Yoda la un moment dat. Apare degeaba. Una peste alta, Starkiller evadează, crede că este o clonă, speră că nu este o clonă, află că Juno este în viață, dar în mâinile de plastic ale lui Vader, și face tot ce poate pentru a o salva, inclusiv își bagă picioarele în rebeliunea lui pește. Cam asta e tot.

Spectacol de lumini

Cu adevărat impresionantă este realizarea jocului. Este unul dintre jocurile de anul acesta cel mai bine lucrate grafic și îți arată acest lucru din primele momente. Nu puteam să nu mă minunez la fiecare minut de me-

diul înconjurător. Detaliile arhitecturale desăvârșite ale unui gigantic oraș suspendat m-au ținut cu gura căscată și pe post de țintă fixă minute întregi. Dar Lucas știe deja ce vrea lumea și are o armată întreagă de designeri gata să-ți ia ochii în orice minut cu zone proaspete și impresionante.

Pentru că jocul nu te ține mai mult de patru ore de foc continuu de la început până la sfârșit, au trebuit să comaseze foarte multă acțiune în foarte puțin timp. De aceea, nu mai aștepti ca nebunul pentru a obține forțe noi. Unul dintre punctele forte ale jocurilor de acest gen este perioada de acomodare cu fiecare dintre abilitățile tale, iar apoi introducerea în ecuație a uneia noi. Acum nu mai este cazul, cea mai mare parte a skill-urilor le ai de la început, deși nu la capacitate maximă. Într-un fel este logic, deoarece personajul continuă cumva povestea ce a început în prima parte a seriei. Tot ce face acum este să le îmbunătățească și să găsească noi moduri de a le folosi pentru o putere distructivă cât mai mare. Oricum, totul funcționează pe principiul ce luminează mai tare face mai mult damage. Așa că fiecare upgrade al forțelor controlate de Starkiller aduce și un plus de lucși. Expresia deja consacrată în review-urile noastre, „Luminițe!”, i se potrivește perfect jocului de față.

Din nefericire, pe lângă povestea destul de searbădă a jocului, nici acțiunea furibundă nu ne ține prea mult în fața monitoarelor. Este mult, mult prea scurt. Nu înțeleg tendința stupidă a jocurilor din ultima vreme de a avea campanii care nu durează mai mult de cinci ore. Mai ales că un titlu ca Star Wars, cunoscut ca o adevărată epopee, poate oferi un substrat și un mediu propice

Și ziceai că nu ști să dansezi



unei acțiuni cu adevărat epice. Oare să fie din cauză că se apropie cu pași repezi MMO-ul Star Wars și se păstrează tot ce e mai bun pentru el? Sper să nu și cred că nu, căci din ce am văzut până acum, chiar și MMO-ul o să fie un jeg.

Koniec

VERDICT LEVEL



- realizare grafică impecabilă
- e cu Vader
- poveste sucky sucky faiv dollah
- scurt

PE SCURT:

Ceva ce ar fi putut să fie extraordinar, atât prin realizare, cât și prin poveste și anvergură, a datat lamentabil, rezumându-se la a fi un titlu de duzină. Deși nu aveam mari așteptări, am fost dezamăgit profund. Unde este Star Wars-ul de altă dată?

7

Gen Action Producător Aspyr Media Distribuitor LucasArts
Ofertant GameShop.ro ON-LINE enslaved.uk namcobandagames.eu

CERINTE MINIME:

Procesor Core 2 Duo 2.4 GHz Memorie 2 GB RAM Accelerare 3D 256 MB

ALTERNATIVA GOD OF WAR 3

Pe același principiu de omor fără discriminare, mai bine te joci God of War 3. Mai spectaculos, are și un pic de poveste și nu te lasă cu ochii-n soare după câteva ore de joc.



Arheologul, bila și UDK-ul

THE BALL

Oamenii de la Teotl Studios au debutat într-un mod mai puțin obișnuit în lumea gaming-ului pe bani, pășind în scenă cu un mod pentru Unreal Tournament 3 ce a obținut locul al doilea în cadrul competiției de mod-uri Make

Underground

The Ball este povestea unui arheolog care se prăvălește în hăul creat de propria excavație, undeva în Mexic, descoperind astfel vestigiile unei civilizații surprinzător de avansate din punct de vedere tehnologic chiar și pentru zilele noastre. Iar ca orice Indiana Jones wannabe care se respectă, arheologul nostru nu stă prea mult pe gânduri și în-

prietății uluitoare, ce funcționează, pe de o parte, asemenea unui ciocan pneumatic, iar pe de alta asemenea unei raze tractoare (mulțumim, Star Trek). Astfel echipat, eroul descoperă apoi o bilă metalică mai puțin obișnuită, care îi va rămâne alături de-a lungul întregii aventuri. Pentru că, vedeți voi, aceasta nu este o bilă oarecare, ci tocmai cheia evadării din complexul subteran. Bila înseamnă putere.



Something Unreal organizate de Epic Games, chiar producătorii UT3. Iar The Ball a avut un succes atât de mare, încât pasul către versiunea comercială a ineditului mod a fost, pe undeva, logic. În plus, lumea încă mai degustă puzzle-uri deosebite suflate cu acțiune, drept pentru care The Ball s-a grăbit să ne satisfacă poftele.

cepe să scoatească prin măruntaiele pământului, dornic să-i exploreze secretele. Primul obiect interesant de care se împiedică este un soi de armă cu pro-



Pe toată durata de joc rămasă, Bila poate fi utilizată în moduri dintre cele mai diverse. Cu ajutorul ei putem declanșa deschiderea ușilor, alimenta cu energie un căruț de mină care ne plimbă docil prin catacombe, zdrobi gorile demente, mumii și diverși alți paznici ai complexului. La un moment dat, putem chiar să adunăm mine antipersonal cu ajutorul ei, iar apoi să le presărăm în calea atacatorilor, colorând și mai mult distracția.

Din păcate, aventura nu durează mai mult de șase sau șapte ore, dar nu pentru că nu ai avea încotro să caști gura sau obiective secundare. Pur și simplu, The Ball creează dependență, îndemnându-te cu naturalețe să-i parcurgi nivelurile în pas alergător, nerăbdător să afli ce-ți rezervă următorul puzzle. Există însă și diverse ascunzătorii care îl răsplătesc pe curios cu artefacte ce dezvăluie secrete din viața de zi cu zi a locuitorilor care animau odinioară complexul. Eu, unul, vă sfătuiesc să le căutați, pentru că astfel puteți crește durata de joc.

Puzzle ca la carte

În mare, The Ball este o înșiruire de puzzle-uri, probleme ce pot fi rezolvate numai mișcând Bila în diverse direcții și moduri pentru a deschide uși, distruge inamici, manipula instalații complexe și îndepărta diverse obstacole ce-ți blochează adesea calea. Interesant este că fiecare dintre aceste puzzle-uri are la bază elemente de fizică, extrem de bine implementate și mai ales logice. Drept urmare, The Ball nu este un joc tocmai dificil, designul excelent al nivelurilor și funcționalitatea uneori evidentă a mecanismelor care le guvernează fiind de un real ajutor. Primele niveluri servesc drept tutoriale care introduc perfect mecanica de joc, neschimbată pe întreaga durată a jocului, dar adaptată designului unic al fiecărui puzzle în parte. Puzzle-urile devin, treptat, din ce în ce mai dificile, iar de la un punct trebuie să fii atent și la diverse simboluri ajută-

Cum altfel să tragi un ditamai pietroiul?!

Uuu, lava...

toare, pe lângă mumii și gorile zombie.

În afară de campania propriu-zisă, mai există un mod de joc intitulat Survival, ce îl pune pe jucător și Bila să împotriva unei cohorte de inamici care atacă în valuri, scopul constând, evident, în uciderea lor prin diverse mijloace. Îi putem strivi, îneca, arde, arunca în aer, dar mai ales atrage în capcane, însă cât de repede pot fi anihilate cele nouă valuri de inamici depinde numai de îndemânarea și ingeniozitatea fiecărui jucător în parte. Eu, unul, abia am trecut de șapte.

Din punctul de vedere al gameplay-ului, trebuie menționat controlul, foarte simplu și ușor de învățat. The Ball nu este deloc un joc frustrant, unde mai pui că arată și foarte bine. Abundă în puzzle-uri deosebite, iar luptele sunt aproape întotdeauna distractive. Pe scurt, nu prea ai cum să te plictisești. Singura nemulțumire ar fi legată de multiplayer, mai exact de absența acestei componente, care i-ar fi crescut substanțial durata de viață. Ca o consolare, putem rejuca fiecare nivel în parte pentru a descoperi artefactele care ne-au scăpat printre degete la prima tură.

Trăiască UDK!

Fără Unreal Development Kit, setul complet de unelte pe care oricine îl poate folosi pentru a crea jocuri pe baza puternicului motor grafic Unreal 3, probabil că The Ball nu ar fi ajuns (atât de repede) la versiunea comercială. Mai mult decât atât, Epic Games îl oferă gratuit, producătorul unui joc realizat cu UDK nefiind nevoit să achiziționeze o versiune comercială a kitului, ci pur și simplu să vireze un procentaj din încasări în visteria celor care ne-au oferit seriile Unreal, Unreal Tournament și Gears of War. The Ball este dovada vie că un astfel de titlu poate avea succes comercial. Este o bijuterie a genului, un joc care a adus nesperat de multă prospețime.

KIMO

VERDICT LEVEL



- „The Ball”
- puzzle-uri deosebite
- atmosfera
- nu are multiplayer
- mici probleme de control

PE SCURT:

The Ball este un joc pur și simplu distractiv, cu un gameplay aparte și multe puzzle-uri interesante. Are idei geniale, arată bine și nici măcar nu costă prea mult. Cine știe, poate vom căpăta și multiplayer în curând.

8.2

Gen Puzzle/action Producător Teotl Studios Distribuitor Tripwire Interactive Ofertant store.steampowered.com ON-LINE theballthegame.com

CERINTE MINIME:

Procesor 3 GHz Memorie 1 GB RAM Accelerare 3D GeForce 6800 sau echivalent

ALTERNATIVA PORTAL

Portal este unul din acele jocuri care apar odată la 20 de ani. Însă, mai mult decât Tetris-ul, care nu a fost dezvoltat decât cu o versiune 3D și câteva sexy/porno, Portal permite un sir aproape infinit de variațiuni și mutații. Ideea genială și designul excelent sunt completate de umor, muzică și storyline de excepție.

GOD OF WAR

GHOST OF SPARTA

Mic, da' rău

Nu știu alții cum sunt, dar eu când mă gândesc la PSP-ul personal, care stă de câteva luni și strânge praf în husă, parcă-mi plânge inima-n mine. Adevărul crud este că jocurile bune dedicate sistemului portabil de la Sony au încetat să mai apară de ceva vreme, zvonurile ivite pe internet (PSP Phone, PSP2), precum și decizia gigantului japonez de a sista distribuția development kit-urilor pentru această consolă indicând faptul că micuțul PSP își trăiește ultimele luni de viață.

În aceste condiții, nu mică mi-a fost bucuria când God of War: Ghost of Sparta a sosit în sfârșit la teste. În primul rând, jocul probabil că reprezintă una dintre ultimele ocazii de a scoate PSP-urile de la naftalină, Sony oferind astfel propriei console un soi de retragere en-fanfare. În al doilea rând, Ghost of Sparta promisișese să ofere în sfârșit răspunsurile pe care toți fanii God of War le așteptau încă de la terminarea primului titlu al seriei. Vom reveni imediat la acest subiect. În al treilea rând, ca să-l citez pe un bun amic... „It's #@\$!&# God of War!”.

Și totuși, în această primăvară am avut deja de-a face și cu God of War III, ultima parte a trilogiei inițiale, care ar fi trebuit să facă ordine definitiv în problemele „de familie” ale războinicului spartan Kratos. Și, în mare parte, evoluția evenimentelor din joc a fost cea așteptată de mai toată lumea. Totuși, personal, am simțit că ultimei aventuri a lui Kratos i-a lipsit acel aer de mister, acel feeling care a făcut primele două titluri ale seriei deosebite. Parcă totul a fost mult prea previzibil, prea mură-n gură. Mai mult, fratele personajului principal (apărut într-un film bonus, deblocat la terminarea primului God of War) rămânea în continuare un mister total.

Ghost of Sparta vine să corecteze chiar această problemă, obiectivul lui Kratos fiind găsirea fratelui său de mult dispărut, Deimos. Acțiunea are loc între primele două jocuri din serie și, inevitabil, apar și unele nepotriviri cu storyline-ul inițial. Astfel, deși la sfârșitul primului God



Cu mânuțele-astea două...



Incoming air strike!



Un adevărat zâmbet Colgate!

of War Kratos este numit noul Zeu al Războiului, în Ghost of Sparta încă nu se bucură de toate avantajele aduse de această poziție. La fel ca în toate titlurile precedente, Kratos va trebui să dobândească din nou alte puteri magice și alte arme, în ciuda titlaturii sale de zeu olimpien. Producătorii încearcă să justifice acest curs al evenimentelor spre sfârșitul poveștii, însă nu reușesc pe de-a-ntregul. Trecând însă peste aceste stângăcii, Ghost of Sparta reușește să ofere acel feeling caracteristic seriei vechi, acea atmosferă misterioasă și tensionată, inexistentă în God of War III.

În rest, totul a devenit deja rutină pentru spartanul de serviciu. Kratos va trece iarăși prin foc și sabie pe absolut oricine i se va împotrivi. De data aceasta însă, la propriu. Destul de aproape de începutul jocului, obișnuitele Blades of Athena primesc un upgrade important, eficacitatea acestora putând fi augmentată cu ajutorul focului. Pe lângă apariția unei noi bătăre roșii, ce arată cât timp poate fi folosit focul (și care înlocuiește staminala bar-ul din God of War III), un alt efect al acestui upgrade este posibilitatea de a distruge armura anumitor inamici. Acești oponenti nu pot fi răniți cu nicio altă armă,

pană când armura nu le este îndepărtată. Arsenalul lui Kratos este întregit de Arms of Sparta, setul format din sulia și scutul caracteristice oricărui războinic spartan, care poate fi folosit atât ca pavăză împotriva anumitor atacuri speciale, cât și ca armă de distanță. Din păcate, noile vrăji din Ghost of Sparta nu sunt cine știe ce, fiind mai degrabă utile decât spectaculoase.

De altfel, întregului joc îi cam lipsește acel sentiment de spectaculozitate maiestuoasă, atât de prezent în God of War III. Bineînțeles că aici își spune cuvântul și lipsa de „dotări” tehnice ale PSP-ului, care nu poate ține piept consolelor HD din acest punct de vedere. Totuși, chiar și în aceste condiții, cei de la Ready at Dawn (producătorii jocurilor portabile God of War) au încercat din răspuț să creeze unele secvențe memorabile în Ghost of Sparta, fără a reuși însă pe deplin. Spre exemplu, pe cât de impresionantă este realizarea orașului de baștină al lui Kratos (da, de această dată chiar avem ocazia de a păși pe străzile Spartei!), pe atât de ștearsă se dovedește a fi distrugerea Atlantidei, un eveniment ce s-ar fi dorit a fi definitiv pentru serie.

Pe de altă parte, durata de joc s-a apropiat serios

de cea din titlurile trilogiei originale. Dacă Chains of Olympus (precedenta apariție a lui Kratos pe PSP) putea fi dus la bun sfârșit în doar câteva ore, Ghost of Sparta necesită în jur de opt ore pentru a fi terminat pe dificultate medie. În plus, pe lângă povestea principală și ne-lipsitele Challenges of The Gods, a fost introdus și un mod de joc numit Combat Arena, în care jucătorul poate să își aleagă singur tipurile de monștri ce-l vor înfrunta pe Kratos. Mai mult, există și o zonă numită Temple of Zeus, unde, pe baza punctelor de experiență acumulate în timpul jocului, pot fi deblocate o serie de filmulețe sau artwork-uri secrete.

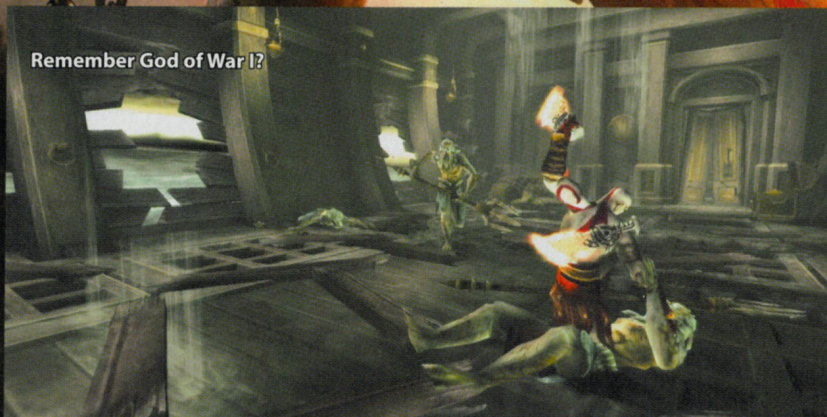
Chains of Olympus a demonstrat deja că schema de control din titlurile God of War funcționează fără nicio problemă și pe PSP, iar acest lucru rămâne valabil și în Ghost of Sparta. Totuși, parcă în noul joc comenzile sunt preluate un pic întârziat, existând scăderi de frame-rate evidente. Este un pic deranjant pentru cei care s-au obișnuit cu fluiditatea din God of War Collection sau God of War III, însă nimic cu adevărat grav.

Totuși, Ghost of Sparta compensează aceste inconveniente prin aspectul său grafic, de departe cel mai reușit dintr-un astfel de joc. Cei de la Ready at Dawn s-au autodepășit, implementând în acest titlu tot felul de efecte grafice precum full-screen bloom sau depth-of-field, întâlnite mai degrabă în aparițiile recente de PC sau console HD decât într-un „simplu” joc portabil.

Per total, God of War: Ghost of Sparta este un demn urmaș al seriei, reușind chiar să-și depășească predecesorii la anumite capitole. Din păcate, și-a făcut apariția pe o platformă care trage să moară, achiziția unui PSP doar pentru a juca acest titlu nefiind justificată în acest moment. Mai bine așteptați un eventual PSP2, în cazul în care Sony se va hotărî cu această ocazie să implementeze și un sistem decent de compatibilitate cu versiunile precedente...

Cosmin Aionita

Remember God of War I?



It's the... one-eyed monster!



VERDICT LEVEL



- ▶ povestea reușește în sfârșit să dezlege anumite mistere
- ▶ durata de joc apreciabilă
- ▶ grafica impresionantă, având în vedere limitările PSP-ului
- ▶ anumite inadvertențe în cadrul finului epic
- ▶ nu la fel de „mare” precum GoW2 sau 3
- ▶ scăderi vizibile de frame-rate

PE SCURT:

Dacă dețineți un PSP și vă place seria God of War, nu aveți nicio scuză să nu încercați această nouă aventură a lui Kratos. Ghost of Sparta face totuși banii.

8.6

Gen Action/Adventure Producător Ready at Dawn Studios Distribuitor SCEE

Computer Entertainment Europe Ofertant Partenerii SCEE în România

ON-LINE www.spartansstandhall.com

CERINTE MINIME

Consolă PSP

ALTERNATIVĂ METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Presupunând că dețineți un PSP și ați săvârșit prima marșă de război pe PlayStation, aventura din Metal Gear Solid: Peace Walker este o alegere bună pentru cei care vor să continue să exploreze lumea lui Snake.



UFC UNDISPUTED 2010

Nasul spart, sabia nu-l taie

Violența ne ține în viață de când lumea și pământul. Violența primară se rezumă doar la a da cu parul. Dai până când cel în care dai nu se mai ridică. Și îi iei pământul, nevasta, sursa de apă sau cei trei lei din buzunar pentru o votcă mică. Violența zilelor noastre este mai elevată. Nu mai vine să dea cu parul, vine și îți ia ce are nevoie cu zâmbetul pe buze și, ce este mai caraghios, îi dai și tu cu zâmbetul pe buze. Dar parcă tot mai ai un pic de poftă de violență carnală. De violență carnală și sex. Așa că, pentru plăcerea maselor, au apărut sporturile cu bătaie. După ce boxul și-a pierdut din farmec pentru că se dezvoltă pe o direcție unică, iar karate-ul și judoul erau prea puțin spectaculoase și mai ales nu implicau sânge, s-a trecut la MMA și UFC. Mixed Martial Arts și Ultimate Fighting Championship au băgat în ring luptători care nu sunt restricționați la

cați pe viață în urma unei lovituri sau când, după o rundă de bătaie de 15 minute, ambii luptători erau atât de oboșiți și tumeșiți încât niciunul nu mai putea sta în picioare. Așa că s-au introdus și aici runde și nu mai ai voie să lovești în anumite locuri. Dar oricum este mult mai spectaculos, mai visceral și mai aproape de ce se întâmpla pe vremuri în luptele cu mâinile goale.

Cum un asemenea rezervor de bani trebuia să fie exploatat și de industria jocurilor, au apărut și jocuri dedicate acestui sport. THQ a fost primul care a sărit în ring și a scos seria UFC, din care face parte și jocul de față. Electronic Arts, liderul de necontestat al simuloarelor sportive de aproape orice fel, a lansat un joc numit MMA. Dana White, președintele UFC, le-a sărit repede la gât și a spus că cei de la EA sunt niște nesimțiți. EA i-a dat peste nas la inițiativa sa de a colabora cu ei pentru dezvoltarea primului joc UFC, determinându-l astfel să aleagă parteneriatul cu THQ. După succesul lui UFC 2009, EA a văzut că ies mulți bani din

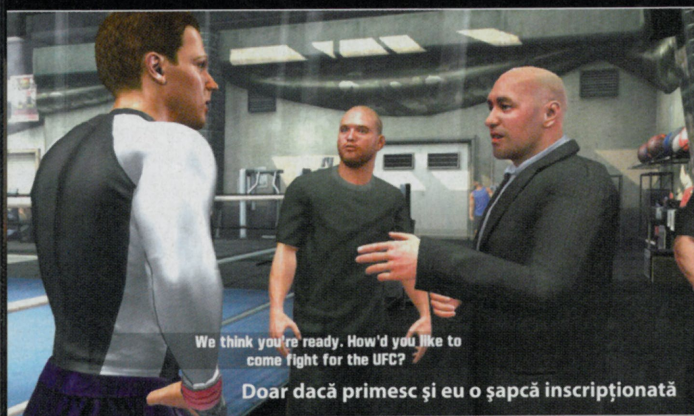
exploatarea jocului și pe calculator, a mușcat repede din plăcinta financiară reprezentată de UFC și a lansat un MMA ce se pare că nu avea niciun drept să fie pe piață. După o serie de certuri masive, până la urmă White și EA au ajuns la o înțelegere care mai mult ca sigur că implică sume mari de bani.

Dar haideți să vedem ce știe jocul și să lăsăm problema banilor pentru chiaburi.

Frate, frate, dar Octogonul e pe bani

După ce anul trecut ne-am delectat cu primul joc al seriei, a venit momentul să ne facem adversarul să arunce prosopul în ring în UFC Undisputed 2010. Vă spun de la început că jocul este nemaipomenit de fain. Nu mă așteptam la o asemenea anvergură și complexitate, care implică vin și cu problema unei curbe de învățare foarte grele.

Este de departe cel mai greu, dar și cel mai fain joc cu bătaie pe care am avut ocazia să pun mâna până acum. Poate doar momentele de acum o mie de ani



We think you're ready. How'd you like to come fight for the UFC?

Doar dacă primesc și eu o șapcă inscripționată

un anumit stil de bătaie. Fiecare poate să facă, în principiu, ce vrea și să lovească unde vrea. Asta cel puțin la început, când nu erau reguli. Ceva ca în filme. Capete în gură, mușcături și genunchi între picioare. Orice era permis și meciul se termina într-o singură rundă, când mai rămânea doar unul în picioare. Ulterior, regulile s-au modificat, când foarte mulți dintre luptători erau mar-



Cine-i tactu?



Măi taie-ți și tu unghiile, măi fânele!



Mmm...ce ferm, ce rotund...

când jucam Mortal Kombat 2 se mai pot compara cu cele pe care le-am petrecut în compania lui UFC Undisputed 2010.

De obicei, jocurile de acest fel nu sunt deloc spectaculoase și deloc recomandate pentru cineva care doarește o experiență adevărată în single player. Nu este cazul și acum. La fel ca și în UFC 2009, campania în single player este o adevărată experiență în sine. Pornind în carieră cu un amărăștean pe care și Van Damme l-ar bate dacă și-ar pune mintea cu el, trebuie să te transformi dintr-un coate fripte, mațe goale, într-un fel de Rocky care poate face și spagatul. De obicei, în modurile acestor jocuri, tind să dau next în prostie, să ignor complet ce se întâmplă în fundal și să tânjesc să ajung în ring, unde să nenorocesc un părlit.

Nu și de data aceasta. Partea de single player este manager în adevăratul sens al cuvântului. Doar că singura persoană de care trebuie să ai grijă ești tu. Și trebuie să ai mare grijă de tine dacă vrei să faci treabă bună. Dacă nu prea știi mare lucru despre UFC, atunci află acum că lupta în octogon este un melanj de stiluri. Cei mai meseriași sunt campionii în stiluri de luptă foar-

te diferite, care puse cap la cap îi fac să fie luptătorii perfecți. Maeștrii în jiu jitsu, care te pot întoarce pe dos dacă reușesc să te pună la pământ și, în același timp, experții în muay thai, care îți vor înmuia oasele cu genunchii și cu coatele dacă faci greșeala să le dai ocazia.

Ca viermele sau ca vulturul? Ei bine, ca amândouă

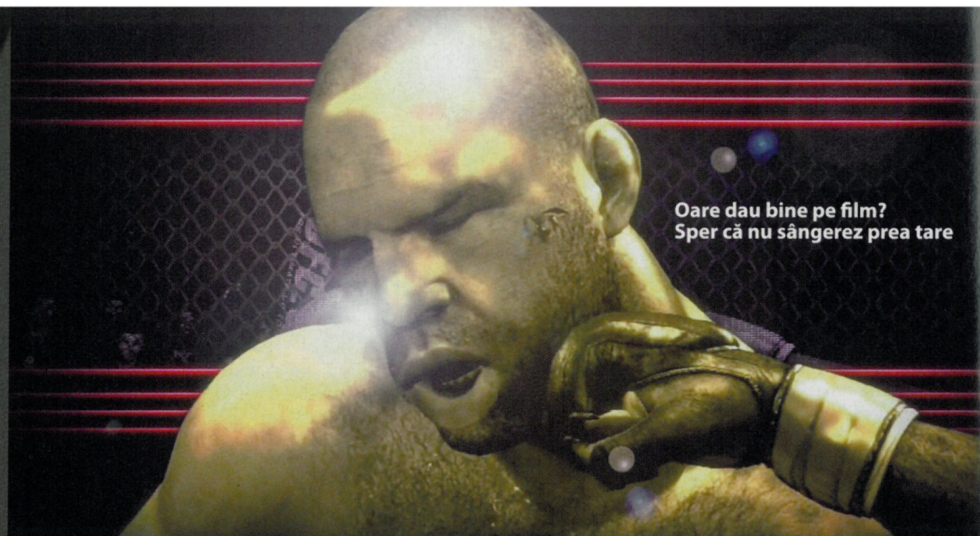
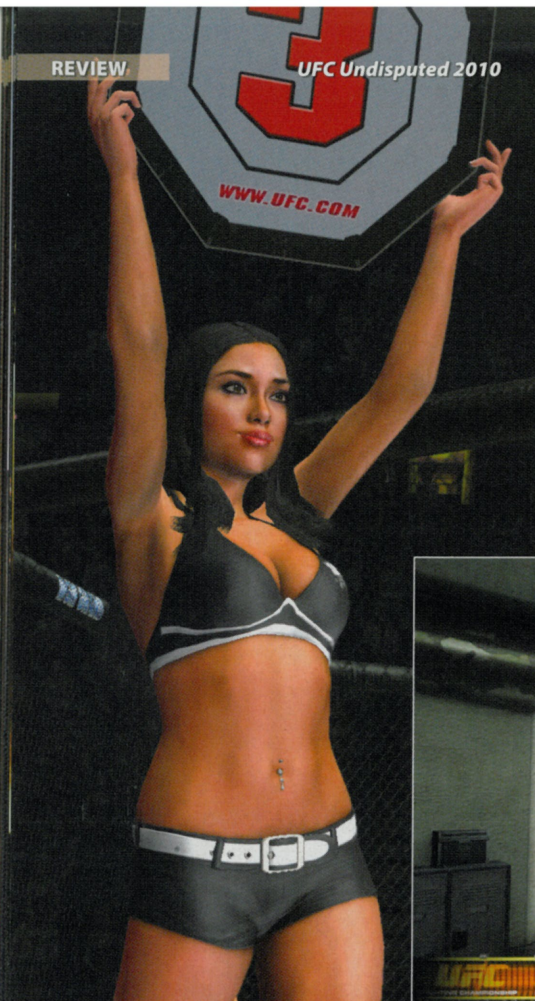
Stilurile din UFC sunt tot atât de multe pe cât de mulți luptători sunt. Iar tu te poți transforma într-unul care le știe pe toate. Între meciuri există perioade de săptămâni sau chiar luni în care nu faci altceva decât să te antrenezi. Pentru fiecare săptămână alegi un regim de antrenament care va avea efect vizibil asupra condiției fi-

zice, puterii loviturilor, vitezei sau a stilului adoptat de tine în arenă. Caracteristicile tale de bază sunt puterea, viteza și condiția fizică. Neapărat trebuie să te axezi pe dezvoltarea lor, căci este ca o creștere în nivel. Cu cât le dedici



Una pentru sor'mea, una pentru frati-meu





Oare dau bine pe film?
Sper că nu sângerez prea tare



mai mult timp, cu atât vor fi mai ridicate, ergo vei fi mai periculos în ring. Dar este și reversul medaliei, căci dacă te dedici doar alergării pe bandă și ridicării de greutate, abilitățile tale secundare vor scădea în eficacitate. Aceste abilități secundare sunt multe-n draci. Voi încerca să enumăr câteva, dar să știți că nu sunt luate în ordinea importanței, căci nu este una mai importantă ca cealaltă. Așadar, puterea loviturilor de braț, a celor de picioare, rezistența la takedown, puterea de a face un takedown violent, control în clinici, puterea loviturilor în clinici, rezistența la supunere, eficacitatea unei supuneri ș.a.m.d. sunt doar o mică parte a abilităților tale și, în principiu, trebuie să te orientezi în așa fel încât fiecare să crească. Recunosc că nu am reușit să fac acest lucru,

pentru că nu am realizat decât târziu că, dacă nu împarti în mod echitabil punctele obținute în sesiunile de antrenament, cele pe care le ignori vor scădea dramatic și vor ajunge la 0 până să apuci să te legi la șireturi. Iar în sus nu le mai poți duce.

Pe lângă cele două tipuri de antrenament de care v-am vorbit mai sus, este și un al treilea, cu adevărat spectaculos. După cum spuneam la început, personajul tău este un bătaș ordinar, care nu are prea multă tehnică și nu știe multe. De aceea, trebuie dus la școală. Așa că, în funcție de stilurile tale preferate, te poți duce la una din cele câteva zeci de școli de bătaie din joc. Fiecare dintre ele este specializată pe anumite tipuri de luptă. În fiecare săptămână poți învăța o lovitură nouă, un nou mod de supunere, un nou takedown sau o nouă

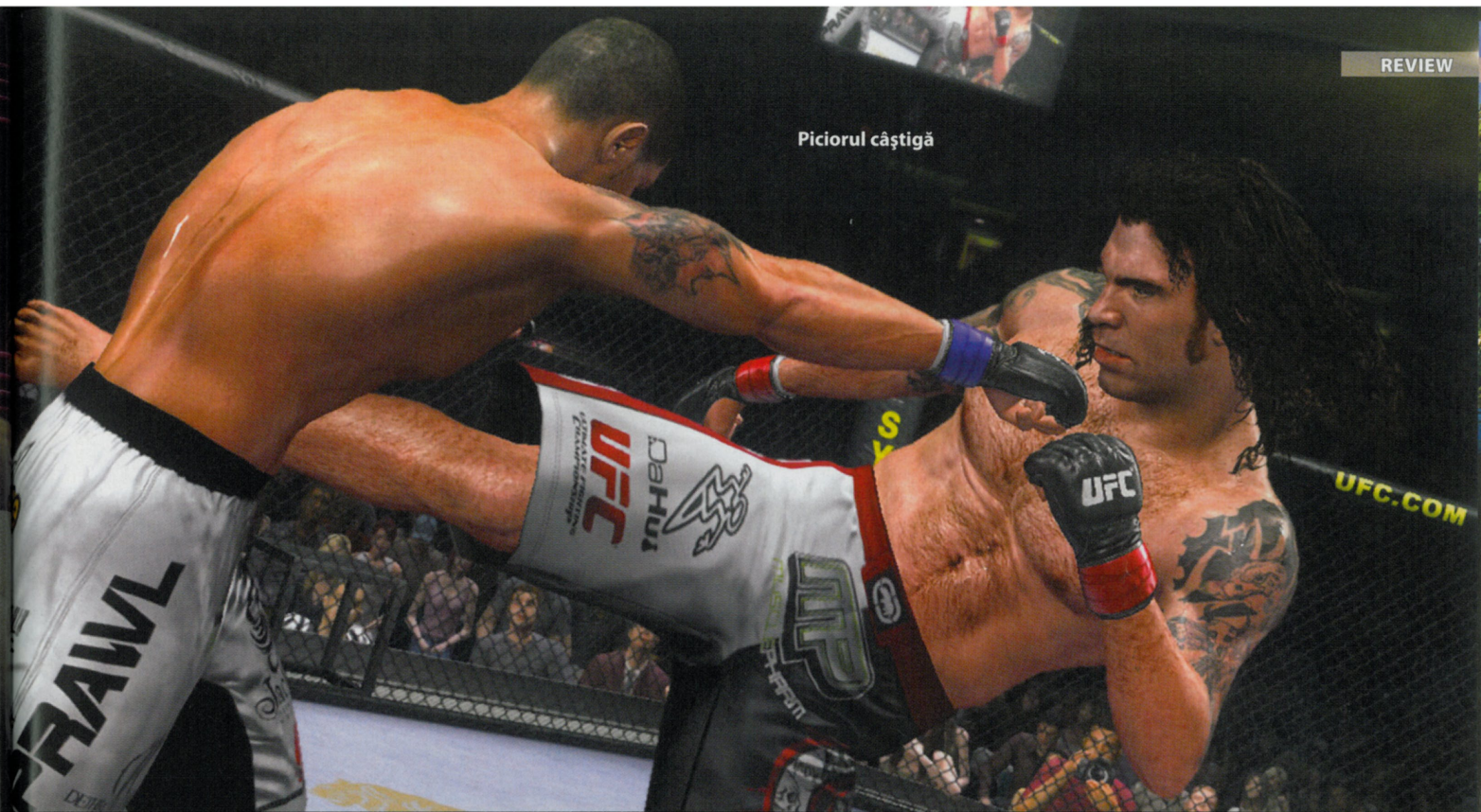
școală, primele lupte le vei duce cu puține instrumente, cu lovituri de bază ce nu implică combinații sinistre de taste. De altfel, întreaga campanie de single player trebuie considerată un tutorial pentru multiplayer, deoarece, fără să înveți bazele, nu ai ce căuta în ring.

Pe măsură ce înaintezi în sistemul de creștere în nivel, pe măsură ce devii mai puternic, mai rapid, mai rezistent și multilateral dezvoltat, jocul este din ce în ce mai greu. Inamicii vor fi nume tot mai impresionante, iar victoriile din ce în ce mai greu de obținut. Dar, de fiecare dată când vei învinge, vei simți o satisfacție bine meritată.

La TV

Și totuși, jocul nu este numai și numai despre bătaie. Printre săptămânile de antrenament, nume celebre ale showbiz-ului care se învârt în jurul UFC-ului vin la tine cu tot felul de propuneri pentru apariții la televizor sau la meciuri importante. Dacă vei dori, vei putea apărea în diferite clipuri ce arată ce se întâmplă în spatele ușilor închise ale sălilor de antrenament și vei fi rugat să termini o luptă într-un anumit fel. Dacă vei reuși să atingi punctele cerute de reporter, reportajul respectiv îți va crește reputația. Pe lângă aceste evenimente la care trebuie să participi direct, vei fi invitat și la gale sportive, unde vei da pronosticuri pentru meciurile din acea seară. Dacă reușești să ghicești câteva dintre ele, din nou îți va crește reputația, iar lumea te va recunoaște pe stradă. Fain este că, dacă vrei, te poți chiar uita la meciurile respective, relaxându-te un pic și răzând la durerea altora.

Reputația este ceea ce te ține în viață și te ridică pe culmi înalte. Pentru acest joc, reputația este ca un fel de experiență de care te folosești pentru a crește în nivel. Fiecare nivel în plus îți dă posibilitatea de a angaja



un nou antrenor, care îți poate ridica abilitățile la nivelul următor, care îți poate influența numărul de puncte obținut la sesiunea de antrenament, care te poate face mult mai bun.

Activități extracurriculare

Dacă această campanie nu îți este de ajuns, poți încerca și cealaltă parte a părții de multiplayer. Challenge-urile. De-a lungul timpului, UFC a avut parte de multe meciuri celebre și multe drame au avut loc în ring. Cei de la THQ au preluat aceste meciuri și, în funcție de ce luptător alegi, vei avea anumite lucruri de făcut în ring. Modul de prezentare pentru aceste meciuri este foarte interesant, deoarece gagicile care se fâșăie semi-dezbrăcate în ring cu plăcuța pe care este scris numărul rundei au fost angajate pentru un mic show. Nimic renderizat, totul filmat cu camera HD. Enjoy! Recompensele pentru îndeplinirea cerințelor sunt multe și diverse, dar cea care m-a atras cel mai mult a fost posibilitatea de a vedea meciul respectiv cu adevărat. Așa vei putea vedea direct ce înseamnă o luptă disperată pe viață și pe moarte. Dacă va fi primul vostru contact cu UFC-ul, va va schimba percepția asupra duranței corpului uman și asupra personalității noastre. Oamenii ăia sunt duri.

Contra altuia

Nici multiplayer-ul nu este de ignorat. Dar să nu crezi că vei face mare brânză dacă nu vei trece și prin campania de single player. Mai ales dacă vei juca în modul online, unde vor șterge cu tine pe jos. Dacă ai un frate sau un prieten cu care vei pleca deodată la drum, veți descoperi în timp o aventură din ce în ce mai antrenantă. Pe măsură ce înveți legi ce se întâmplă cu tine în ring, odată ce înveți luptătorul pe care ți l-ai ales, controller-ul se va transforma într-o extensie

de-a ta și vei simți fiecare pumn, picior, cot sau genunchi dat, vei scrâșni din dinți când adversarul este călare peste tine și oricât te-ai zvârcoli, nu te poți debarasa de el, și vei străluci de fiecare dată când adversarul cade ca lovit cu leuca în urma unei lovituri venite din pod, sau se



va înmuia ca o cârpă după ce choke-ul aplicat asupra carotidei îl lasă năucit la podea.

Asta este UFC Undisputed 2010. Un joc cu și despre bătaie. Nimic SF și cu atât mai spectaculos. Fără roboței, fără rachetele, fără capete smulse, dar cu atât mai personal. Cel din ring ai putea fi chiar tu.

Koniec

VERDICT LEVEL

- o experiență grafică dureros de reală
- complex și complet
- o campanie single player de zile mari
- greu de stăpânit
- timpi mari de încărcare

PE SCURT:

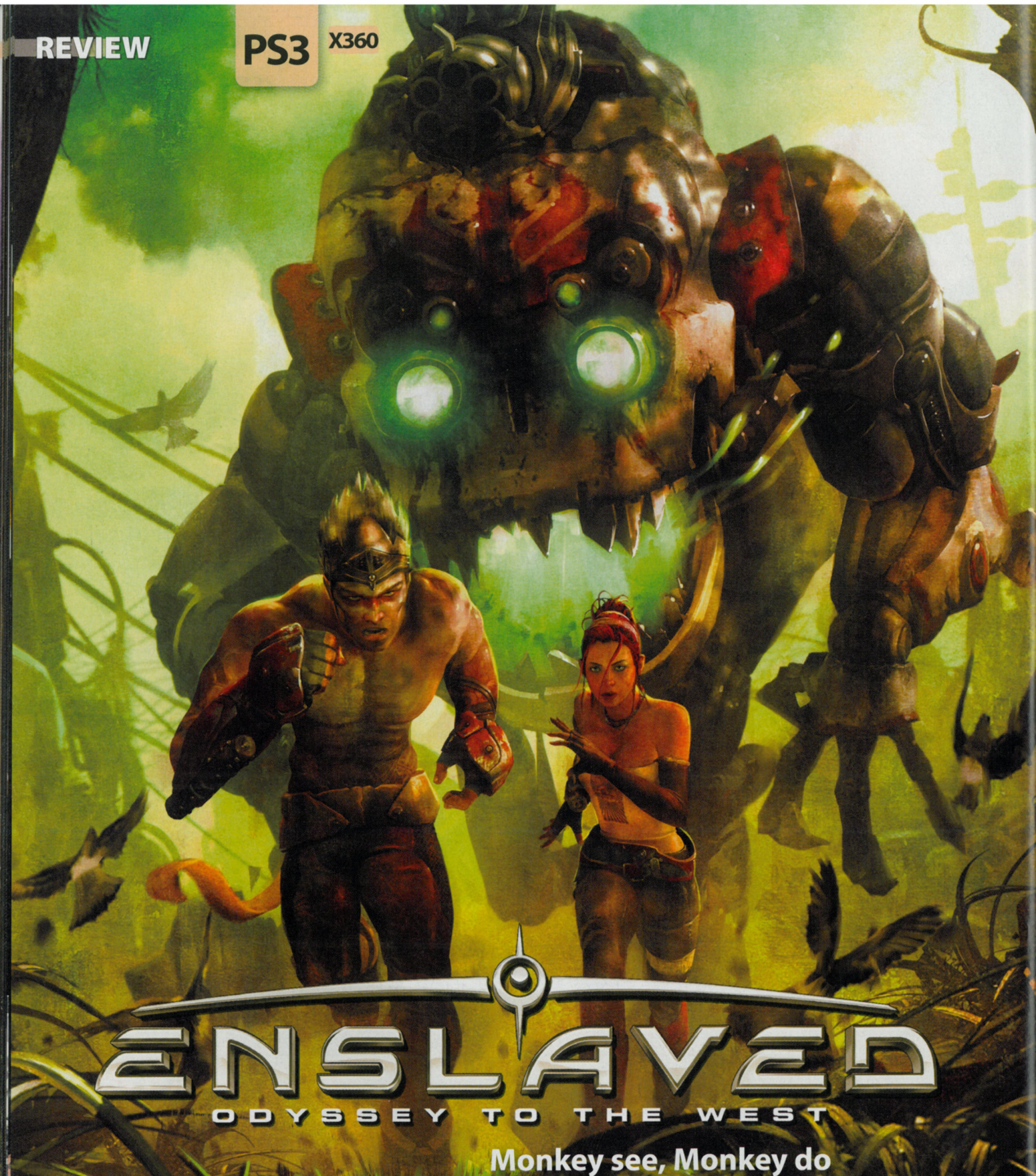
Este un joc pe care îl recomand cu cea mai mare căldură tuturor celor care au simțit vreodată nevoia să dea un pumn în perete. Este cel mai bun joc cu bătaie pe care am pus mâna în ultimii ani. Lăsați Tekken-ul și Dead or Alive și puneți mâna pe ceva adevăratele.

Gen: Fighting Producător: Yuke's Distribuitor: THQ
Ofertant: TNT Games, Tel. 021.330.17.19 ON-LINE: community.ufcundisputed.com
CERINTE MINIME:
Consolă: PlayStation 3, Xbox 360

ALTERNATIVA UFC UNDISPUTED 2009

Este păcat să dai o alternativă pentru acest joc. Tekken și cele asemănătoare nu se încadrează deloc stilului, iar MMA-ul celor de la EA este un mare fâș.





ENSLAVED

ODYSSEY TO THE WEST

Monkey see, Monkey do

Unora le plac blondele, altora șate-nele. Băieții veseli de la Ninja Theory se pare că au însă o mică obsesie vizavi de roșcate, cărora le atribuie, ori de câte ori au ocazia, rolurile principale din jocurile companiei. S-a întâmplat în trecut cu focușă Nariko din Heavenly Sword, iar acum istoria se repetă cu neajutorata Trip din Enslaved: Odyssey to the West.

Pe lângă reciclarea formulei „ce-i frumos și lui

Dumnezeu îi place... cu condiția să aibă părul roșcat”, la baza noului titlu Ninja Theory se află și romanul Journey to the West, una dintre cele mai apreciate lucrări ale literaturii chineze (ce poate fi găsită și în versiuni traduse în limba română, sub diferite titluri precum Călătorie spre vest sau Regele Maimuță - Însemnarea călătoriei spre Vest). Nu vă speriați însă, nu suntem la ora de literatură medievală, Enslaved: Odyssey to the West împrumută doar unele concepte din opera mai sus amintită, precum și numele personajelor principale.

Roșcata și bestia

Într-un viitor nu foarte îndepărtat, prin intermediul neîncetelor războaie, omenirea reușește să se autodistrugă. Cele câteva grupuri de oameni rămase sunt vânați fără milă, o forță misterioasă trimițând roboți un pic cam letali pe urmele acestora. Aici intră în scenă cuplul de eroi Monkey și Trip, un vlăjgan crescut în sălbăcie și o plăpândă fiică a poporului, care, în ciuda cunoștințelor sale în ale tehnologiei și computerelor, nu poate înfrunta singură greutățile de zi cu zi (măsurate în ro-



boți/m³). Nu-i așa că sună ca un scenariu perfect pentru o aventură cooperativă de proporții epice? Din păcate, socoteala de acasă nu se potrivește aproape niciodată cu prețurile din târg.

Monkey nu este deloc încântat de inițiativele domnișoarei roșcate, aceasta din urmă fiind forțată să-i monteze un dispozitiv pe cap, transformând astfel „mămuțica” rebelă într-un bodyguard de nădejde. Jucătorii îl pot controla doar pe Monkey, într-o campanie single player destul de consistentă, al cărei principal scop este „save the redhead, save the world”. Multiplayer cooperativ ați zis? La muncă, nu la-ntins mâna!

Enslaved: Odyssey to the West a fost gândit ca un joc cinematic, foarte asemănător din acest punct de vedere cu Uncharted, cu scene de luptă combinate într-un mod armonios cu secvențe spectaculoase de platforming. Din păcate, titlul de față nu se poate compara cu opera de artă ieșită pe poarta studiourilor Naughty Dog.

În timp ce în seria Uncharted Nathan Drake își impunea punctul de vedere prin intermediul armelor de foc, Monkey este un adept al propriei... ahmm... bâte. Mai mult, cu excepția unor scurte perioade de timp, eroul are la dispoziție doar această armă, un baston retractabil ce poate fi utilizat atât pentru luptele corp la corp, cât și sub forma unui soi de lansator de proiectile din plasmă. Și, aflat în postura de jucător de Enslaved, ai face bine să te familiarizezi cât mai rapid cu această unealtă (mai ales

dacă ai ales nivelul de dificultate maxim, în căutare de achievement-uri sau trofee pentru colecția proprie).

Aici începe jocul să scârțâie cu adevărat: scalarea dificultății pe parcursul poveștii nu a fost tocmai corect gândită de designerii lui Enslaved. Primele confruntări se pot dovedi destul de dificile, sistemul de avansare bazat pe ideea de trial and error fiind folosit în mod insistenț, atât pe partea de luptă, cât și în ceea ce privește puzzle-urile. Despre acestea însă, un pic mai târziu. Pe măsură ce timpul va trece, Monkey își poate îmbunătăți anumite caracteristici, legate atât de rezistența în luptă, cât și de mișcările pe care le poate folosi. Ești pus astfel în neplăcuta situație de a te chinui destul de mult în prima parte a jocului, învățând toate subterfugurile sistemului de combat, în timp ce în a doua jumătate a lui Enslaved ești deja o „mămuță bionică”, upgradată până în dinți, care face ravagii printre inamici.

După cum aminteam și mai devreme, nu vă așteptați ca Trip să joace cine știe ce rol în gameplay. Posibilitățile de interacțiune cu domnița cu părul de foc sunt destul de li-



la de la Băsescu!



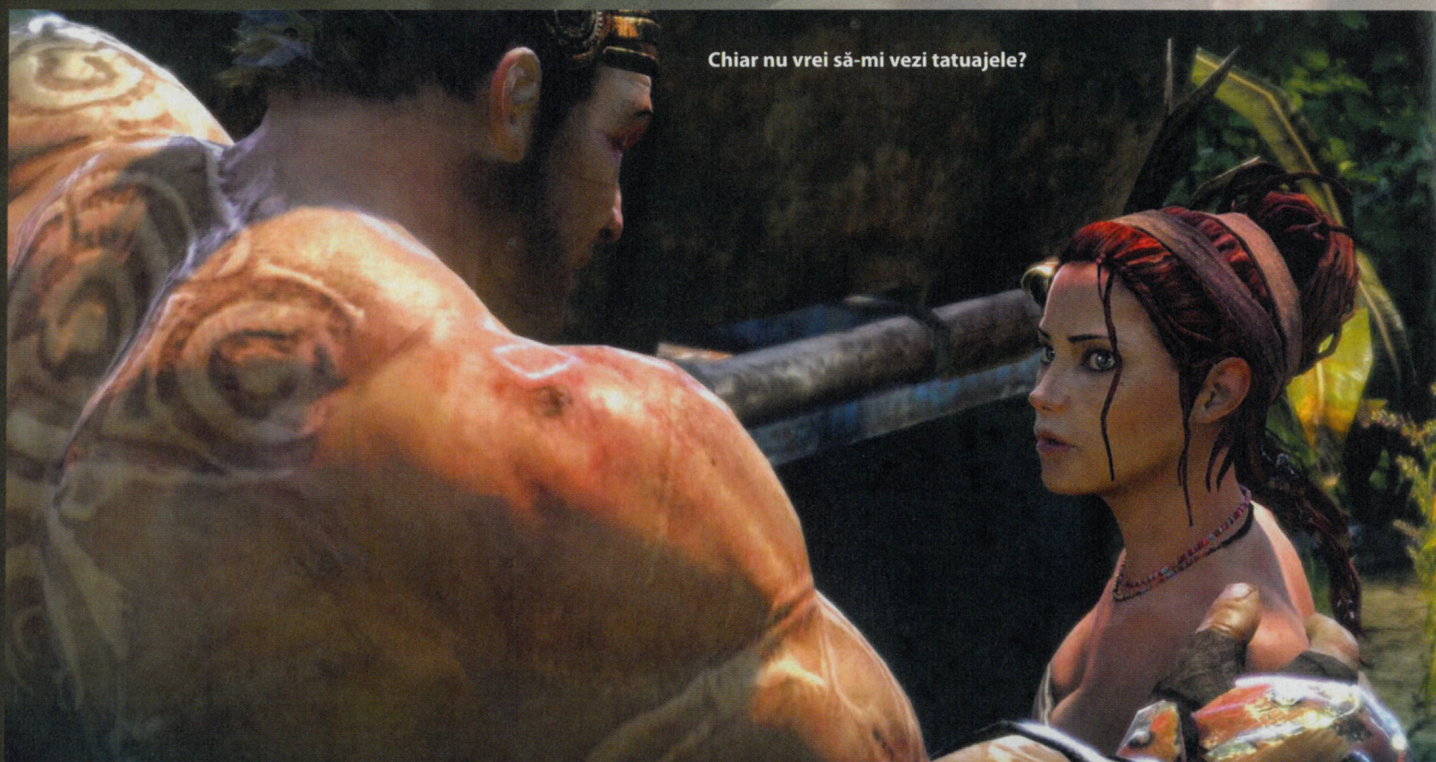
Maimuța și mitraliera - tablou post-apocaliptic



Maimuța și mitraliera - reluare din unghi opus

Nouă probă la JO 2160: 100 m bărnă. Arbitrul este prezent în scopuri motivaționale.





Chiar nu vrei să-mi vezi tatuajele?



util un coechipier care stă la cutie până când bătălia s-a terminat decât cine știe ce mostră de inteligență artificială a cărei principală ocupație este fuga entuziastă către cel mai apropiat grup de inamici.

Revenind la unele puzzle-uri și anumite situații critice, producătorii (ca și subsemnatul, de altfel) probabil că au o ură înăscută față de scrierile lui Sadoveanu. Altfel nu-mi explic motivul pentru care nu se oferă descrieri cât de cât amănunțite ale următorului obiectiv pe

fi avut cât de cât sens la început.

Și totuși, luând în considerare toate nemulțumirile enumerate, de ce ar merita să investești timp și bani în Enslaved: Odyssey to the West? În mod cert, nu pentru boși. Aceste apariții, deși înspăimântătoare la început (mă rog, orice roboțel amărât te poate face terci în prima parte a jocului), se banalizează odată cu trecerea timpului. Elocventă în acest sens este chiar ultima astfel de creatură, lupta împotriva acesteia putându-se rezuma la

care Monkey îl are de îndepărtat. Înțeleg că avem parte de o experiență liniară, în care chiar și o maimuță lobotomizată (well, sort of...) ar trebui să-și găsească singur drumul. Totuși, în cazurile amintite mai sus, ajungi să te întrebi ce naiba au avut level designerii în cap atunci când le-au proiectat. După încă un pic de trial and error, reușești să găsești și soluția, nu însă într-un mod care ar

ceea ce vorbitorii de limbă engleză ar putea numi „just point and click”.

Platforming-ul mai salvează situația, nu însă în modul în care v-ați așteptat. După cum spuneam mai devreme, Ninja Theory s-a inspirat serios din munca celor de la Naughty Dog, săriturile din băț în băț din Enslaved dovedindu-se a fi foarte asemănătoare cu acrobațiile lui Nathan Drake. Este eliminată astfel mare parte din planificarea și executarea unei mișcări corecte de platforming, aceste secțiuni fiind mult mai automatizate, preferându-se feeling-ul cinematic oferit de unghiurile de filmare alese pe sprânceană în dauna unor adevărate provocări. Mai mult, toate elementele cu care Monkey poate interacționa pe parcursul unei secvențe de platforming sunt scoase în evidență cu ajutorul unui glow artificial, pentru a fi remarcate mai ușor de jucători. Brainless monkey mode engaged!

Enslaved merită însă toată atenția pentru modul în care reușește să spună o poveste relativ simplă, secvențele cinematice dintre niveluri fiind principalul motiv pentru care te trezești în miez de noapte că mai bagi o fișă la jocul ăla cu gagică roșcată. Ca și în Heavenly Sword, cap de afiș este Andy Serkis (my preciousssss...), actor care își împrumută atât aspectul fizic, cât și vocea



40... 41... 42... Să pună careva filmarea asta pe YouTube!

anumitor personaje din joc. Cam pe la jumătatea călătoriei, își va face apariția încă un personaj, foarte amuzant, confruntările verbale dintre acesta și Monkey având darul de a putea așterne zâmbete pe fața oricărui privitor. La capitolul prezentare, probabil că lucrurile ar fi stat și mai bine dacă nu-și băga coada...

Tehnicu', bată-l vina...

Un lucru pe care nu pot să-l înțeleg la Enslaved este folosirea motorului grafic Unreal Engine 3. Nu mă înțelegeți greșit, unealta generalistă dezvoltată de studiourile Epic Games se poate dovedi uimitoare în mâinile celor care știu cu adevărat să o folosească. Nu este din păcate cazul celor de la Ninja Theory.

S-a pornit de la un concept curajos, cel al unei lumi postapocaliptice din care nu lipsesc însă culorile vii, idee totuși prea îndrăznească pentru capacitățile tehnice de care dispune Ninja Theory în prezent. În anumite imagini statice, Enslaved poate arăta bine, însă nu este decât o iluzie vizuală, spulberată atunci când ai ocazia să vezi jocul în mișcare. Decorurile sunt împănate de obiec-

te cu foarte puține poligoane, ale căror texturi se încarcă greu, sub ochii jucătorului, existând momente când totul este cuprins de un efect imens de blur.

Nici la coliziuni jocul nu stă mai bine, Monkey reușind performanța de a sări prin margini de clădiri, în timp ce camera se agită haotic. De altfel, mișcarea aiuristică a camerei are darul de a provoca dureri de cap, Enslaved fiind primul joc modern pentru terminarea căruia mi-a fost necesar un întreg flacon de Algocalmin. Nu lipsesc nici căderile semnificative de framerate, care fac anumite lupte aproape imposibile.

Nu pot să înțeleg de ce Ninja Theory a apelat la această tehnologie, pe care în mod clar nu o stăpânește, mai ales în condițiile în care precedentul lor joc - Heavenly Sword - strălucea la capitolul tehnic, fiind considerat una dintre cele mai arătoase apariții pe PlayStation 3.

Am încălecat pe-o șa...

Eu și cu maimuța mea. Enslaved: Odyssey to the West este genul acela de joc pe care pur și simplu nu-l



poți avea la inimă, oricât de mult ți-ai dori. Totuși, dacă dovedea unor calități indiscutabile, care te îmbie să încerci să-i mai dai o șansă. Din păcate, nu poți face acest lucru de prea multe ori în timpul celor 8-10 ore necesare pentru a-i duce la bun sfârșit campania.

Oricum, mie îmi plac mai mult brunetele.

■ Cosmin Aionită

VERDICT LEVEL

- are maimuțe voind și gagică roșcată
- împrumută cu succes elemente cinematice din alte jocuri
- povestea și interpretarea, în special contribuția lui Andy Serkis
- elemente de game design deficitare
- partea tehnică, la pământ
- nu are niciun alt mod de joc în afara de campanie

PE SCURT:

Brânză bună-n burdof de câine... Sau, după cum le place românilor să se exprime: „e frumos, da' nu prea...”

74

Gen Action/Adventure Producător Ninja Theory Distribuitor Namco Bandai
Ofertant GameShop.ro ON-LINE enslaved.uk.namcobandagames.eu

CERINTE MINIME:
Consolă Xbox 360/PlayStation 3

ALTERNATIVA HEAVENLY SWORD

Există diferențe semnificative între genurile abordate de Enslaved: Odyssey to the West și Heavenly Sword. Totuși, acesta din urmă merită recomandat, în special pentru a demonstra că Ninja Theory pot face și jocuri bune, în care rolul eroinei roșcate chiar contează. Go, go, Nariaki!



Dezmembrado

SHANK

Din când în când, Forul Liric Global de un Patetism Atroce trebuie să plătească. Pentru toate telenovelele alea nenorocite, pentru toate Titanicurile, Pearl Harbor-urile și LaRăscruceDeVânturile care au îndrăznit a încerca să exploateze sentimental gloata de globuri oculare cu inimă. Filme ca Pulp Fiction, El Mariachi, Kill Bill și mai nou Machete au venit să dea o palmă butucănoasă peste toate sensibilitățile de celoid cu doze extreme de violență, ironie, autoironie și adrenalină. Cu Robert Rodriguez, Romero și Tarantino în frunte, cum altfel? Lumea jocurilor video a fost și ea generoasă, de la Duke Nukem, Carmageddon și Serious Sam până la Dead Rising, Left 4 Dead și Bayonetta. Însă parcă niciun titlu n-a surprins cu adevărat bine atitudinea despre care încerc și nu reușesc să vorbesc. Trebuie un anumit mix de sadism, mațe și exhibiționism combinat cu o poveste tăcută, care se strecoară aproape nevăzută prin spatele decorului de carton cu un finisaj grosolan cât se poate de intenționat. Klei se pare că au găsit genul ideal pentru o astfel de punere în scenă în clasicele capturi bidimensionale.

Drept urmare, s-au pus serios pe desenat și ne-au dat Shank, un cât se poate de conservator joc de cotonogeață în plan de tip Streets of Rage / Double Dragon infuzat cu un stil grafic deosebit și foarte bine pus în practică. Atmosferă clasică de film de categorie B turnat prin Mexic plus acțiune gen Desperado pe cocaină. Eroi și inamici parcă smulși dintr-ale lui Tarantino și gore servit ca-n orice film cu zombie care se respectă. O rețetă cu ingrediente deloc originale, dar într-un mix destul de proaspăt, care promite multe, mi-am zis, în timp ce benoclam primele imagini făcute publice. Și ce credeți c-am găsit când l-am butonat?

Să-mpușc sau să tranșez? Aceasta-i întrebarea...

... născută, bineînțeles din răpirea gagicii lui Shank, peste măsură de frustrat sexual, căruia dăra de feromoni îi dă voință de fier și brațe de oțel pentru a porni, inevitabil, întru recuperarea unicului element fără de care viața lui lipsită de sens își pierde lipsa de sens... sau ceva de genul. Și nu degeaba îl cheamă Shank (halcă), fiindcă din primele cinci secunde devine limpede că adevărata sa vocație l-ar fi plasat mai degrabă într-o măcelărie decât în ex-slujba mafiei. Hombre după hombre, Shank caștește tot și lasă o potecă roșie în spate, jonglând cu organe interne, piei, unghii și aplicând torturi care îl îngrozesc până și pe Gheorghe Doja, acolo On The Other Side of Bobălna, pe măsură ce se apropie de presupușii răpitori. Se va termina oare această Zeldă întunecată cu bine? Voi să-mi spuneți, fiindcă mi s-a părut că absolut

tot ce mișcă pe ecran, cu Shank în frunte, este rău, iar gagică-sa - o perversă isterică și violentă care intră în bucluc intenționat, pentru a-și vedea boyfriendul făcând autopsii pe oameni vii și, de ce nu, ca să găsească o scuză să-și mai potolească și ea propriile porniri sadice. Da' cel puțin ăstia chipurile buni mi-s mai simpatici din pricina desenăturii, așa că treacă, să facem dreptate!

Double Surgeon

Cum spuneam mai devreme, vorbim de un caft în cel mai pur stil clasic și bidimensional. La prima vedere, m-a înșelat, făcându-mă să cred că vine și cu o porție zdravănă de platforming, însă experiența în sine a dovedit că respectivele porțiuni, în care sari de ici colea, te bătai pe cranii și faci wallrun-uri sunt pur și simplu aruncate în rețetă pentru a-ți permite să-ți tragi suflul între

capturi. Cu atât mai mult cu cât anumite căderi te duc uneori pe platforme inferioare, populate cu inamici și al-teori direct în brațele morții, în cel mai cretin și inexplicabil mod cu putință. Așa că m-am resemnat în a mânui arsenalul lui Shank. Acesta constă într-o pereche de cuțite pe post de atac ușor (ușor pe naiba), o ditamai Husqvarna ca atac greu și o pereche de pistoale pe post de atac de la distanță, fiecare cu propriul buton. Pot fi combinate și înlănțuite în orice fel și devin foarte puternice în combinație cu mișcările speciale. Poți apuca o poziția de guler, ai o schemă de blocare, una de aruncat grenade și în sfârșit superbul și sălbaticul salt ofensiv, cu ajutorul căruia ținutești inamicii la pământ pentru a-i masaca în voie. Orice mișcare specială poate fi urmată de pâlțuri asortate, cu cele mai diverse efecte. Desigur, în timp, descoperi noi arme asociate fiecărui buton, cum ar fi katane, o pușcă de vânătoare și... hai să nu stric surpriza! Victimele agresivității jucătorului constau în inamici normali și speciali (cum ar fi câinii) ce sunt variați și echipați diferit, alături de zdrahoni câțai căsălauli, niște adevărați orci ai Mexicului Sălbatic.

Tipurile de dușmani apar singuri sau în valuri și, pe măsură ce avansezi, în cele mai diverse și dătătoare de furcă mixuri cu puțință. Așa am descoperit dimensiunea tactică a lui Shank: când ecranul se umple până la refuz cu omuleți agresivi, poți de exemplu sări pe cel mai slab, ținându-l la pământ, pentru ca apoi să-ți creezi spațiu față de unul mai puternic trăgând o salvă de ciotgun pe direcția lui, chestie care-ți dă timp să-l execuți în voie pe cel dintâi. Cu mișcarea de apucare poți arunca o slăbătură într-un grup, punându-l la pământ, în timp ce cari lame unuia mai puternic, întorcându-te spre ei și aruncând o grenadă imediat ce se scoală de pe jos. Poți chiar să devii prietenos cu malacii și să mai servești o gustărică sub formă de grenadă, băgată cu sila-n bot - culmea satisfacției pentru sadici - și posibilitățile enumerate nu acoperă nici pe departe varietatea ofensivă care, pe lângă faptul că este excelent animată și plăcut de urmărit,

Curățând capitala de câini vagabonzi



Samson și Zănuța Scărpini



deschide posibilități tactice interesante.

Inevitabilii boși, intermediari sau care marchează finalul de nivel, sunt niște cetățui înșesate cu sănătate, cărora e teribil de greu să le faci rău pe căi normale și trebuie să apelezi adesea la viclenie, pentru a-i amei și a căpăta acces la beregata, călcăiul (doar la Ahile), ochii sau ficiații lor - oricare ar fi punctul lor sensibil. În timp ce e frumos că boșii au mai multe manevre și înlănțuirii de manevre de atac, nu la fel de dulce e faptul că pe unele pur și simplu nu le poți bloca sau evita. Uneori, a scăpa devine o chestiune de noroc chior - ceea ce duce cu gândul la clasicul caft între brute fără minte, în care doi își cară pumni în figură fără a schița cel mai mic gest de eschivă când sunt atacați. O luptă a rezistenței, așadar, deloc plăcută într-un joc pe calculator, cu atât mai puțin când tu ești atâta și dușmanul are zece etaje.

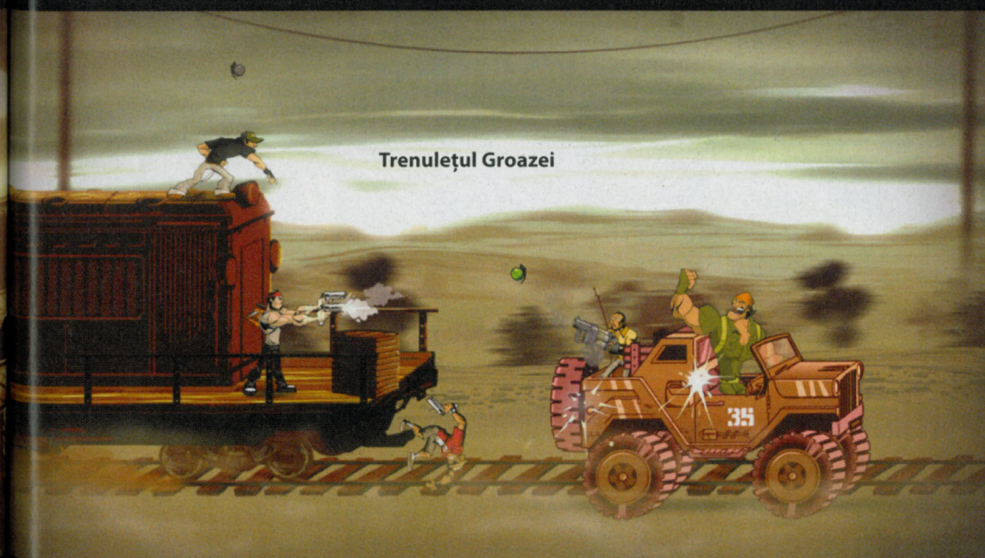
În fine, după primele niveluri (deja al treilea e semnificativ de dificil), cam prinzi rețeta de bază și cursul lucrurilor. Așa se face că, deși decorul variază și apar pasaje care mai sparg monotonia acțiunii de bază, n-am avut prea multe surprize. Cum nici povestea nu m-a făcut

foarte curios, singura călăuză și motivație prin joc a fost apetitul pentru distrugere (sic!), sprijinit de grafica desenată genial și animată impecabil și de coloana sonoră pur și simplu excepțională.

WYSIWYG

Cu un multiplayer local, cooperativ, constând într-o campanie - prequel pentru evenimentele din povestea single, care-i găsește pe Shank și pe partenerul său în slujba mafiei și permite dezlănțuirea unui set nou de mișcări în echipă (cu boși concepuți special pentru a fi tăbăciți de doi jucători) de lungimea poveștii single, Shank oferă câteva ore (single) plus alte câteva ore (coop) de distracție vinovată, însă rejucabilitatea sa tinde spre zero. Dintre chestiile care m-au enervat, cele care merită amintite sunt sistemul de detectare a coliziunilor foarte, foarte dubios pe alocuri, faptul că, în ambele campanii, acțiunea tinde spre un haos total din care nu mai pricepi nimic de la un punct încolo din pricina puzderiei de inamici care colcăie pe ecran (serios, în multi, uneori abia îți deosebești partenerul din gloată) și, nu în ultimul rând, luptele cu boșii, destul de neinspirate și mai ales imprezvizibile - din cauza acelor atacuri de care e neclar dacă te poți feri în vreun fel și care transformă lupta într-o probă de rezistență și răbdare, nu îndemănare. N-ar fi stricat mai mult platforming, ceva substanță (da, mă gândesc la Metroidvania când spun asta), însă Shank merge pe mottoul What You See Is What You Get. Ai chef de un caft old school, foarte brutal, superb desenat, singur sau în echipă? Bun, Shank e cea mai bună alegere. Vrei și platforming, poate explorare și elemente de RPG? Caută în altă parte!

Caleb



VERDICT LEVEL



► desenat și animat superb
► coloană sonoră de excepție, voci amuzante, între acceptabil și genial
► poveste de doi bani, rejucabilitate redusă
► atacuri de care nu te poți feri, probabilitate mare de haos pe ecran

PE SCURT:

Un caft clasic, care nu încearcă nicio secundă să fie mai mult decât atât, cu niveluri și inamici variați, suficienți boși unici și o porție solidă și viscerală de acțiune. God of War aplătit.

Gen Brawler Producător Klei Entertainment. Distribuitor Electronic Arts
ON-LINE shankgame.com

CERINTE MINIME:

Procesor PIV / Athlon 64 1,7 GHz / Memorie 1 GB RAM / Accelerează 3D GeForce 6800 256 MB

ALTERNATIVA GOD OF WAR 3 / BAYONETTA

Deși sunt 3D și exclusive de consolă, nu pot să recomand alte titluri ca fiind cele mai bune capturi cu poveste. Pe lângă luptele superbe și boși geniali, cele două jocuri au în comun și un arsenal foarte variat, porțiuni de puzzle și platforming bine făcute și excelent dozate, precum și povestea bine scrisă și spusă.

PUZZLE QUEST 2

Vraja vrăjitoarească!

Mi-au trebuit patru ani și alte două jocuri pentru a înțelege pe deplin puterea fenomenului numit Puzzle Quest. Inițial am crezut că e vorba pur și simplu de dependență dată de un joc asemănător Tetrisului (când eram mic, eram în stare să-l joc și în vise), am remarcat povestea, strategiile, RPG-ul din spatele lui, dar în mintea mea tot un casual a rămas. A apărut apoi Galactix și am început să realizez că în spatele primului joc nu era doar dependența. Deși complica lucrurile, pietrele erau acum hexagoane și le puteai mișca pe trei axe, chiar dacă ducea povestea în spațiu printre nave spațiale și sisteme solare, deja ceva lipsea. Deschiderea contra timp a porților intergalactice mă scotea din sărite, dar nu asta era ingredientul care rupea farmecul, povestea era simplificată și fără sens, dar nu, erau prea puține culori și înălțurările pietrelor deveneau prea dese, lucru care omora strategia și lăsa loc norocului și preconizării, dar parcă nici aici nu au pierdut jocul. Puzzle Quest: Challenge of the Warlords (primul adică) a fost făcut de niște jucători înrăiți ca pentru ei, care nu s-au oprit în niciun moment în axiome de genul:

trebuie să facem jocul aici mai ușor ca să nu devină frustrant sau: construcția item-urilor devine prea complicată și fără urmări asupra gameplay-ului, hai să renunțăm la ele. Nu, originalul insufla pasiune din toate unghiurile și, chiar dacă nu erai în stare să o simți, erai cucerit. Multă lume s-a plâns că în primul joc calculatorul era inuman, nu greșea niciodată, ba chiar și trișa, că unii adversari erau prea grei, ajutați prea mult de vrăji etc. Și au fost ascultați, iar Galactrix a îndreptat aceste greșeli, stricând în același timp o minunăție de joc. Galactrix nu mai era făcut de niște gameri ca pentru ei, acum era făcut de, deja, o companie care trebuia să acapareze cu acest al doilea joc o piață cât mai mare și mai diversă de jucători. Așa se face că în Galactrix calculatorul s-a mai umanizat și din când în când făcea și greșeli. Problema este că orice om căruia îi plac astfel de jocuri nu o să rateze niciodată o înălțurire cap de mort sau mine (piesele care dau damage direct adversarului). De fiecare dată când calculatorul nu muta o mină, pe principiu, sunt și eu om și mai greșesc, și experiența de joc suferea. Era ca și diferența dintre un film în care o mașină se lovește de alta și accidentul este atât de groaznic și de realist încât îți strivește sufletul și unul în care mașina este aruncată 10 metri în sus.

În cazul primului ești intrigat și surprins și, deși nu știi, regizorul ți-a câștigat respectul, ești atent și chiar puțin înfricoșat, în timp ce la vizionarea celui de-al doilea mai, mai, că te bufnește râsul, mai, mai, că îți vine să spui pentru a N-a oară că Hollywood-ul e (tot) praf. Așa și cu jocurile noastre, primul avea niște lupte atât de intense încât de multe ori preferam să mutăm greșit pentru că în partea de sus a ecranului erau prea multe capete și nu știam ce o să pice, în timp ce în al doilea totul era simplificat și „umanizat”, ca toată lumea să-l poată juca. De jucat îl jucau, dar respectu'... Oamenii (producătorii) care



Toate armele au animații specifice și spectaculoase. Aici un Imp mă strivește pentru doar 14 damage cu un buzdugan imens.

www.level.ro



Majoritatea inamicilor sunt infricoșători, dar din păcate doar puțini mușcă. Artwork-urile sunt superbe.

au dat banu' pentru al doilea joc au mai înțeles ceva greșit, că PQ: CoFW era un joc casual. Așa se face că în Galactrix (sau o fi fost lenea sau/și miseripismul banilor câștigați?) RPG-ul a fost simplificat, side-questurile s-au împușinat, iar minijocurile aveau mai puțină putere. Motive pentru care a și fost făcut praf de jucătorii care au iubit primul titlu. Chiar și după Galactrix, PQ a rămas cel mai vândut joc al seriei, iar o continuare în universul inițial în spiritul primului joc era cât se poate de normală și de previzibilă.

Puzzle Quest 2

Universul Tolkienesco-magic s-a întors, odată cu

pietrele „pătrate”, povestea și eroii legendari. Hardcore-ul însă, după cum urma să aflu după vreo cinci ore de joc pe modul „hard”, nu. Au reușit să facă jocul chiar și mai ușor. Harta cât un continent a primului titlu pe care făceam săptămâni dintr-un loc în altul a dispărut, plimbările se fac acum numai prin dungeon-uri. Luați-vă adio de la capitala upgrad-abilă, de la producerea de item-uri, de la animalele ce puteau fi domesticate și că-

lărite și care veneau fiecare cu o vrajă specifică, de la asedii și așa mai departe... Puzzle Quest 2 nu e Puzzle Quest 2, este de fapt Puzzle Quest 0.4, cu grafică și sunet la modă.

Inițial nu am înțeles puterea unor simple minijocuri de a transcende și îmbogăți povestea. În primul titlu, când încercai un astfel de joculeț, de fapt capturai un inamic sau îl studieai și încercai să-i înveți vrăjile, încercând să combini niște elemente pentru a crea un obiect etc. Joculețele completau un tablou mare, dar, și mai important, aveau impact și valoare în economia universului creat și în sufletului jucătorului. Acum, ai trei modalități de a deschide o ușă, o ușă care nu face altceva decât să te oprească din a ajunge unde ai nevoie. Poți căuta obiecte ascunse în unele camere, dar vei găsi doar capcane și ambuscade, de care oricum nu poți trece chiar dacă ești atent și le descoperi din timp. Capcanele trebuie dezarmate, iar în cele mai multe cazuri luptele cu „ambuscadele” tot trebuie purtate. Toate aceste joculețe sunt deosebit de ușoare și de cele mai multe ori nu au niciun fel de repercusiuni asupra ta sau a eroului tău în caz de eșec. Vrajiile sunt puține și foarte generice și nu mai poți purta cu tine



în lupte decât câte 5, comparativ cu 6+1 în primul PQ.

Deși jucat în modul „greu”, în tot acest joc numai un singur oponent a reușit să ne înfrângă, doar doi ne-au pus probleme, în timp ce mulți, foarte mulți ne-au plictisit pur și simplu. Povestea este un ciot. Din eroul legendar care cucerea un continent, asedia orașe, culegea taxe, strivea armate, ne-am transformat într-un pârlit sau o pârlită care caută prin catacombe nici ea nu știe ce. Al-ul nu mai greșește omenește,



Descoperirea comorilor, singurul minijoculeț cu impact. Pentru a primi un obiect, trebuie aliniate trei cufere aurii care nu apar decât dacă sunt aliniate cinci obiecte de același fel sau, dacă după o mutare, se înălțurie cel puțin cinci alte combinații.





O bibliotecă răvășită în care trebuie să găsim o rețetă contra mahnurelii. Din păcate, totul se face automat, după ce inamicii sunt exterminați, fără niciun fel de pixel hunting.



Wolf Kennels

Find the One King, Find Grumm's Throne Room

dar în schimb scriptul îi spune că vrăjile și armele sunt mai importante. De multe ori, în loc să formeze trei capete care ar da 10-20 damage, te trezești că aruncă o vrajă care te zgărie cu n-3, și asta pe hard. Unii dintre cei mai interesanți inamici pe care-i întâlnești sunt vârcolacii. Aceștia au două vrăji foarte puternice, una care transformă random 10-15 pietre și le face roșii, urmată de una care transformă toate piesele roșii în capete. Cuplate cu faptul că, dacă aruncă prima vrajă vârcolacul nu-și pierde turul, iar orice combinație de patru piese îi păstrează rândul (regulă valabilă pentru oricine), vârcolacul ar putea, după ce-și strânge mana (culoarea) necesară, să te strivească fără drept de apel (cel puțin la început, când nu ai crescut în nivel). Al-ul însă e înjosit încă o dată, pentru că nu e lăsat să arunce vrăjile imediat ce are suficientă mana, nu le înlănțuie, nu le gândește. Când am văzut că, în loc să mute un cap, a aruncat vraja de transformat roșu în capete, iar pe tablă nu exista niciun roșu, mi-a urcat temperatura. Iar acesta nu e decât un exemplu.

E păcat și trist să vezi un joc deosebit și pasionant în primul stăteam lângă LCD-TV câte 2-3 oameni și discutăm (urlam) următoarea mutare, acum, fără să exagerez, am adormit de câteva ori în timp ce soția măcina la ei... ce spuneam - e trist să vezi în ce hal au adus un joc de dragul acoperirii unei cât mai mari arii demografice. E trist și pentru că PQ2 are și momentele și ideile lui bune,

ori ai impresia că te joci un adventure.

În sfârșit, îmi e clar de ce primul joc a fost atât de bine primit. Era hardcore, chiar dacă provenea dintr-un joc casual; era greu și frustrant, dar în același timp atât de satisfăcător, puteai întreprinde la fel de multe acțiuni cât într-o strategie și un RPG combinate. Era pasiune pentru pasionați, nu casual de pierdut timpul.

Luptele care au salvat restul

Cu toată durerea mea de mai sus, cu toată liniaritatea și „plictiseala”, jocul tot ne-a ținut acolo. E ceva cu gameplay-ul de acest tip, tetrisian-bejeweledian, care te face să joci în neștire. De altfel titlul de față poartă pe umeri și moștenirea tatălui lui pentru că, dacă primele jocuri nu ar fi existat, PQ2 ar fi fost văzut ca o mică revelație. Lângă momentele de somn au fost și câteva momente de pură pasiune, momente în care ne-am apropiat de LCD, am băgat strategia într-o treaptă inferioară și am strâns din dinți. Prima întâlnire cu un Ogre de exemplu, care avea viață dublă cât noi, dar și un scut de 78, adică 78% șansă de a bloca loviturile și, implicit, de a primi doar jumătate din damage-ul dat de noi, a fost demnă. La fiecare înșiruire de trei capete avea un plus de 25 la damage, o vrajă care distrugea un rând întreg și ne făcea să pierdem un tur și o alta care te lovea invers proporțional cu mana albastră deținută. Să nu mai vorbesc de armă, o bătă cu care arunca critical-uri după cri-

tical-uri (dublu damage). A fost singurul moment în care a trebuit să ne schimbăm strategia, vrăjile și modul de joc. Chiar dacă nu ne trebuia, culoarea verde era culesă conștiincios de pe tablă pentru a nu-i da șansa de a folosi una din vrăji, pumnii (resursa care te lasă să folosești armele, scuturile, poțiunile din dotare) erau și ei, când era posibil, culeși pentru a nu-l lăsa să lovească cu băta, capetele trebuiau mutate obligatoriu. Am introdus o vrajă care ne proteja, una cu care îi furam din mana, una care transforma orice piatră într-un cap exploziv și una care distrugea o întreagă culoare de pe tablă. Am dat armele la o parte și am urcat niște poțiuni cu puteri tălmăduitoare și chiar și așa tot a trebuit să încercăm de vreo patru ori până să-l dovedim. Au fost momente în care mai aveam între 1 și 10 puncte de viață și ne rugam să nu se alinieze nimic inconvenient. O luptă intensă și extrem de satisfăcătoare, dar cu doar 3-4 astfel de lupte într-un joc care a durat 60-și de ore pentru a-l termina, îmi vine foarte greu să-l recomand altcuiva decât pasionaților de astfel de tip de jocuri. De ce după această luptă toți ogre întâlniți au fost mult mai slabi numai Dumnezeu știe...

ncv

VERDICT LEVEL



- ▶ grafică
- ▶ sunetul
- ▶ animațiile
- ▶ dificultate inexistentă
- ▶ plictisitor
- ▶ fără poveste

PE SCURT:

Producătorii și distribuitorii s-au îmbogățit de pe urma primului joc din serie și de atunci tot încearcă să reediteze isprava. Bani le-au luat mințile însă. Păcat. Așteptăm Puzzle Quest 3.

Gen Puzzle-Adventure. Producător Infinite Interactive. Distribuitor D3 Publisher. ON-LINE www.puzzle-quest.com

CERINTE MINIME:

Procesor Intel Core 2 Duo/AMD X2. Memorie 1GB RAM. Accelerare 3D Z56MB.

ALTERNATIVA PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

Originalul și până acum unicul și adevăratul. Citit articolul, o reclamă continuă la el.

7.5

POKÉMON HEARTGOLD VERSION

Mersul pe jos face pokemonul frumos

Unde era Pokemonul acum 20 de ani, când eram gata să îl accept ca Domn și Mântuitor al meu, să-l prind, să-i spun Propolis și să-l antrenez până la sfârșitul veacului întru birușă asupra pokemonului necurat al mucosului de la trei? Apare acum, trimis de Mike parcă anume să mă smintească, pătrunde în Întăiul slot al DS-ului ca la el acasă, mă face de răs în fața colegilor de școală cu 10 ani mai mici decât mine și mă forțează să merg pe jos până la redacție/cărciumă/școală/alimentară, străvechi meșteșug pe care nu l-am mai practicat încă de la primul meu salariu. Cam târziu, stimabile!

Need 4 Grind!

Mi se șoptește dintr-un colț că musiu HeartGold (sau HeartSilver, aceeași Mărie cu pălărie argintie) ar fi un remake al bătrânului Pokemon Gold (sau Pokemon Silver), apărut acum 10 ani pentru GameBoy Color. Așa o fi, dar atunci mă consideram adult, de-abia descopream grinding-ul, aveam destule probleme cu Diablo II și, sincer, nu-mi permiteam încă o adicție. Așadar, intrarea mea triumfală în universul Pokemon a fost amânată până la finalul lui 2010, când am decis că ar fi momentul să văd și eu ce fenomen cultural am ignorat atât amar de vreme. Inițierea a fost mai rapidă decât mă așteptam, căci lui Pokemon HeartGold nu-i pasă dacă ți-ai dat doctoratul în creșterea și întreținerea pokemonului sau dacă ești un simplu restanțier creditat. El, săracul, se bucură oricum. Veteranii își primesc porția de grinding, acum într-un ambalaj mai atrăgător, bașca o mână de activități online prin Nintendo Wi-Fi (lupte, schimburi fără de care n-o să-i poți niciodată prinde pe toți etc.), iar începătorii sunt școliți temeinic în străvechea artă a Pokemonului și în scurt timp își vor admira grajdurile pline, exclamând mulțumiți „E bine să ai pokemoni!”. Nu



timp. Sau poate aveți treabă, dar nu vă lasă inima să vă despărțiți de nobilul pokemon. Sau poate v-ați săturat de grinding și doriți să mirosiți o frunză, să lingeați un con de brad, să aruncați cu jir într-un mistreț și așa mai departe în timp ce pokemonul face level up de unul singur (căci, din câte am observat, după fiecare plimbărică, pokemonul saltă un nivel) și vă găsește poțiuni sau alți pokemoni. Sau... sau... motivele sunt multiple și doar puține dintre ele vă recomandă ca o persoană întreagă la minte... Cert e că, vorba cântecului, “you'll never walk alone...”. Oricum, nu în fiecare zi dai de un joc care te determină să mai ieși din casă sau, dacă te cheamă Ciolan Vladimir, să mergi pe jos la redacție...

Înc-o pokețată!

Sunteți pregătiți să dați putere Pokemonului asupra odraslelor voastre? Doar în vacanțe, weekenduri și de sărbătorile legale ar fi sfatul meu, altfel v-ați trezi că trebuie să treceți o legumă prin gimnaziu, liceu și Politehnică... Desigur, dacă preferați să se apuce de fum și să meargă cu prietenii la concertele de rock satanic sau să tragă cu cornete (că nu își permite să-și cumpere un SIG-Sauer din banii de Fornetti) după polițiști, că așa a văzut el în Counterstrike, țineți-l departe de el. Altceva? Înc-o Pokețată!

cioLAN



VERDICT LEVEL



- ▶ explorarea
- ▶ număr impresionant de pokemoni
- ▶ Pokewalker
- ▶ stați departe de el dacă nu vă place grinding-ul

PE SCURT:

E bine să ai pokemoni!

8.5

Gen JRPG. Producător Game Freak. Distribuitor Nintendo. Ofertant INT Games, Tel. 021.330.17.19. ON-LINE www.pokemongoldsilver.com

ALTERNATIVA SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR

Sunteți prea bătrâni pentru Pokemoni? Devil Survivor vă trimite la adunat demoni. Kamen Rider e prea bătrân pentru demoni. Sau pentru o poveste mai cu zvâc. Sau pentru lupte mai tactice...

EmberWind



PLATFOARME DULCI CA-N NOUĂUZECI...

Am fost dintotdeauna un fan al genului platform. Fie că-l rostogoleam pe Sonic prin peisaj, râdeam cu Jazz Jackrabbit sau dădeam din coada lui Gex și din spada căpitanului Claw, jocurile respective mă făceau să mă simt foarte bine, plimbându-mă în decoruri colorate, frumos desenate și pline de personaje haioase. De-asta mă bucur de fiecare dată când am ocazia să pun mâna pe un platformer bun, mai mult sau mai puțin de școală veche. Genul platform puzzle e la mare căutare pe piața indie, din pricina unor reușite precum Gish sau Braid. Uite că Timetrap, un mic studio suedez, și-a propus să reinvie atmosfera vechilor sisteme, precum Amiga, cu un joculeț cât se poate de clasic și foarte simpatic. În Emberwind îl joci pe Kindle, un Fire Gnome simpatic, pus în situația de a salva Regatul

Grendale. Acolo domnea o pace netulburată de multă vreme, sub cărmă Regelui Gyro. Însă chiar în mijlocul anualei serbări de toamnă, apare o armată de creaturi întunecate (și haioase), puse pe rele. Kindle se vede nevoit să străbată ținutul, aprinzând felinare pentru a alunga întinericul. În ajutorul lui a venit bunul prieten Wick, o bufniță albă cu mutră pisicoasă. Știi, s-ar putea să vi se pară că jocul are cam mult zahăr, dar credeți-mă, odată ce-l descoperiți, veți vedea că doza aleasă este cea mai potrivită cu putință.

Gnom versus gremlini

Kindle e foarte plăcut de manevrat prin puzderia de niveluri, din cele mai diverse, iar acțiunea este pe cât de simplă, pe atât de captivantă. Practic ai un singur buton de atac, tastele direcționale și tasta de sărit, însă acțiunile se

modifică în funcție de context. O apăsare de Space rezultă într-o pălătură standard, în timp ce acționarea ei repetată face loc unui combo spectaculos. Când ataci în fugă, Kindle se transformă într-o mingiuță, precum Sonic, trântind inamicii la pământ. Cu tasta direcțională și atacul, Kindle dă o lovitură mai lentă, dar cu rază mai lungă, perfectă pentru a ciuguli din siguranță anumiți inamici. Pe parcurs găsești tot felul de noi mișcări, care-ți deblochează inclusiv atacuri de la distanță (arunci cu ghindă), toate la locul lor și satisfăcătoare. În plus, din când în când, dai peste Brownies, un soi de spiriduși cu trupuri de trolli miniaturali, care-ți îmbunătățesc atacul standard cu o abilitate anume (depinde de culoarea spiridușului), cum ar fi cea de a prinde inamicii într-o bulă, unde sunt incapabili să atace sau să se apere sau aruncatul unei mingi de foc în gloata necurată. Desigur, pe drum găsești și rune care-ți măresc puterea de atac, iar cantitatea de vitalitate îți crește pe măsură ce mătură pe jos cu dușmăneii. Jocul nu este foarte dificil, deși uneori oferă provocări interesante, iar salvarea se face pe bază de checkpoint-uri, cu mențiunea că teleportarea la unul dintre ele nu face inamicii



deja aplatați să mișune din nou prin nivel. Inamicii sunt și ei suficient de variați, iar decorul geme de tunulețe, mașinării de asediu și alte astfel de bâzdgăanii de distrus sau de folosit împotriva gremlinilor. Designul nivelurilor s-a dovedit și el destul de bun, atât prin felul în care sunt construite, cât și prin durata de parcurgere (e numai bine cât să nu ajungi să te plictisești de vreunul). Cu mici scăpări, cum

ar fi faptul că, în timp ce piticania noastră poate înota prin tuneluri subacvatice, contactul cu anumite suprafețe de apă îi provoacă un deces subit, inexplicabil în context. M-am distrat că producătorii au pus și fântâni unde poți paria o parte din avere (e platform, logic că ai de alergat după gologani lucioși de pus la ciorap), cu șansa de a trosni un jackpot pe cînste. Dacă luăm în calcul și porțiunile de zbor plus confruntarea finală, avem ta-



bloul unui joculeț cât se poate de variat. Uneori, te lasă chiar să-ți alegi drumul prin așezare, fiindcă nivelurile sunt reprezentate prin puncte pe harta principală. Nu vrei chiar acum în port? Nu-i nimic, mergi către centru și te întorci mai târziu! Una peste alta, Emberwind nu este vreun clasic în devenire și din păcate nu face suficient uz de narațiune și de fermecătorul univers creat, însă merită

încercat și este o recomandare clară pentru butonarii începători și mai ales pentru copii. Dacă producătorii se vor ține de cuvânt și vor scoate un patch care să ofere suport pentru monitoare în format 16:10 (pe care momentan imaginea e tăiată puțin în laterale din cauza aspectului wide exclusiv 16:9), totul va fi minunat.

Caleb

VERDICT LEVEL

- + desenat superb, bun pentru copii
- + variat, amuzant, multe niveluri și durată mare de joc
- + gameplay de școală veche, frumos dețel, dar nu „hardcore”
- + dificultate puțin de redusă, pentru gusturile mele
- + rejuvinită de tînd spre zero (bine că-i lung)
- + nu exploatează suficient universul creat

PE SCURT:

N-o fi jocul jocurilor, iar doza mare de zahăr i-ar putea împiedica pe unii să-l aprecieze, însă Emberwind e un joculeț solid, variat și plin de farmec, recomandat în special copiilor și celor cu minte de copil. Eu zic să-l încercați!

Gen Platform Producător Timetrap Distribuitor Timetrap
Ofertant Timetrap ON-LINE www.timetrap.se/emberwind

CERINTE MINIME:

Procesor PIV 2,4 GHz Memorie 512 MB Video Shader Model 2.0

ALTERNATIVA CAPTAIN CLAW

Emberwind mi-a amintit de simpaticul platformer Captain Claw, produs de Monolith prin 1998, unde într-o zi în blana unui cotoi care în timpul liber este căpitan al unei nave de pirăți. Amuleta Celor Nouă Vieți e miza pentru care Claw se-arunca prin 14 niveluri reușite, populate cu adversari psihopat de simpatici.



The Call of the Fireflies

Mod pentru Crysis [pe DVD]



În mod normal, atenția îmi este atrasă mai ales de mod-uri pentru Half-Life 2 sau Unreal Tournament 3, însă un produs de excepție precum The Call of the Fireflies pentru Crysis nu avea cum să nu-mi atragă atenția. În plus, jocurile care îmbină în mod armonios explorarea cu puzzle-uri bine gândite mi-au atins din totdeauna o coardă sensibilă.

Din start, remarcă grafica excelentă. De la un mod creat pentru Crysis, ce utilizează unul dintre cele mai arătoase motoare grafice din toate timpurile, exact la asta mă și așteptam, iar The Call of the Fireflies s-ar putea să fie cel mai ingenios și mai reușit mod single player

creat vreodată pentru Crysis din acest punct de vedere. Părerea mea. Însă ineditul acestui joculete vine din faptul că se distanțează total de conceptul de joc promovat de Crysis, unde pac-pac-ul face legea. Prin contrast, în The Call of the Fireflies nu există arme, explozii de orice culoare și nici măcar nanocostume. Aici, accentul este pus pe explorare, nicidecum pe lupte furi-bunde. Eroul principal este un bătrânel care ia urma unor licurici misterioși pe cărările unui munte, prin carverne, sate adormite și tot felul de locuri mai puțin ospitaliere cu călătorul de ocazie. Este iarnă și atât de frig, încât salvarea eroului de îngheț depinde numai de la li-

curicii care îl ghidează spre divrese surse de căldură, mai mult sau mai puțin accesibile, pe toată durata călătoriei. La rândul lor, obstacolele se cer abordate în moduri diverse.

S-ar zice că marele dușman al eroului nostru este vârsta. Fiind bătrân, el nu poate sări, alerga sau înota, iar o căzătură serioasă îi poate fi fatală. De fapt, apa este cel mai mare inamic al său, pentru că frigul îl afectează serios atunci când calcă într-o baltă sau traversează un pârâu. Pentru că una e să te uzi vara, alta să te uzi iarna pe un frig cumplit, cu riscul de a îngheța rapid. Vântul puternic îl afectează într-un mod similar, însă

efectele dispar dacă reușește să se adăpostească în timp util. În principiu, cu cât îi este mai frig, cu atât se mișcă mai greu, focul fiind singurul element care îi poate usca hainele și pune pe picioare. Iar ca să găsească surse de căldură, trebuie să se ghideze mereu după licurici, care îi vor purta pașii către fiecare obiectiv important. Poate fi vorba despre un mecanism care odată acționat elimină un obstacol, nu neapărat un foc de tabără, însă modul în care se întâmplă toate acestea este realizat exemplar.

The Call of the Fireflies vine cu un concept interesant și atrăgător, în ciuda repetitivității care i-ar putea alunga pe unii. Designul nivelurilor este fără cusur, iar atmosfera unică. Poate că nu i-ar fi stricat și o coloană sonoră pe măsură, care să o accentueze, însă sfatul meu este să-l încercați, chiar și pentru simplul fapt că este complet deosebit de orice altceva.

fireflies.clement-melendez.com



Modular Combat

Mod pentru Half-Life 2 [pe DVD]



Nu sunt sigur cât de multă lume joacă Half-Life 2 Deathmatch, însă există deja o mulțime de oameni care înving serverele unor mod-uri multiplayer create pentru cunoscutul FPS al celor de la Valve, iar Modular Combat este unul dintre ele. Ajuns în peste doi ani de zile de la lansare la versiunea 2.0.4, mod-ul îmbină excelent elementele unui shooter clasic cu cele de role-play și are la bază tocmai universul Half-Life. Modular Combat vine cu peste 50 de module ce pot fi îmbunătățite la orice nivel, în orice combinație, dându-le combatanților abilități uimitoare precum zborul, teleportarea și folosirea unor mingi energetice pe post de muniție.

Ca fapt divers, acțiunea se petrece într-un laborator de teste al unei mari corporații, unde trei facțiuni (Rezistența, Combine și Aperture Science) luptă pe viață și pe moarte între ele pentru supraviețuire, dar mai ales pentru bunul mers al testelor noului sistem de luptă HEV Mark VI. Seamănă cu Borderlands, are monstruoșitățile lui și este gratis pentru posesorii jocului Half-Life 2. Cine nu are, poate să-l cumpere cu aproximativ zece euro prin Steam.

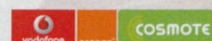
modularcombatsource.com

KIMO

ABONEAZĂ-TE acum

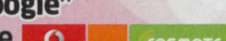
Trimite cuvântul
3REVISTE prin SMS
la numărul

7555
și primești oricare 3
reviste din portofoliul
editurii
Preț: 6 EUR + TVA
în rețelele



Trimite cuvântul
CARTE prin SMS
la numărul

7555
și primești revista CHIP + cartea
„Cum să ajungi în top pe Google”
Preț: 6 EUR + TVA în rețelele



SIMPLU și RAPID prin SMS!

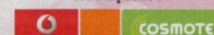
Trimite cuvântul **ABO** prin SMS

la numărul
7555
și ești abonat pe

3 luni

la revista Foto Video Digital

Preț: 6 EUR + TVA
în rețelele

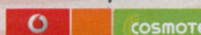


la numărul
7441
și ești abonat pe

6 luni

la revista Foto Video Digital

Preț: 10 EUR + TVA
în rețelele

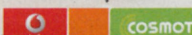


la numărul
7555
și ești abonat pe

3 luni

la revista PC-Practic

Preț: 6 EUR + TVA
în rețelele



la numărul
7441
și ești abonat pe

6 luni

la revista PC-Practic

Preț: 10 EUR + TVA
în rețelele



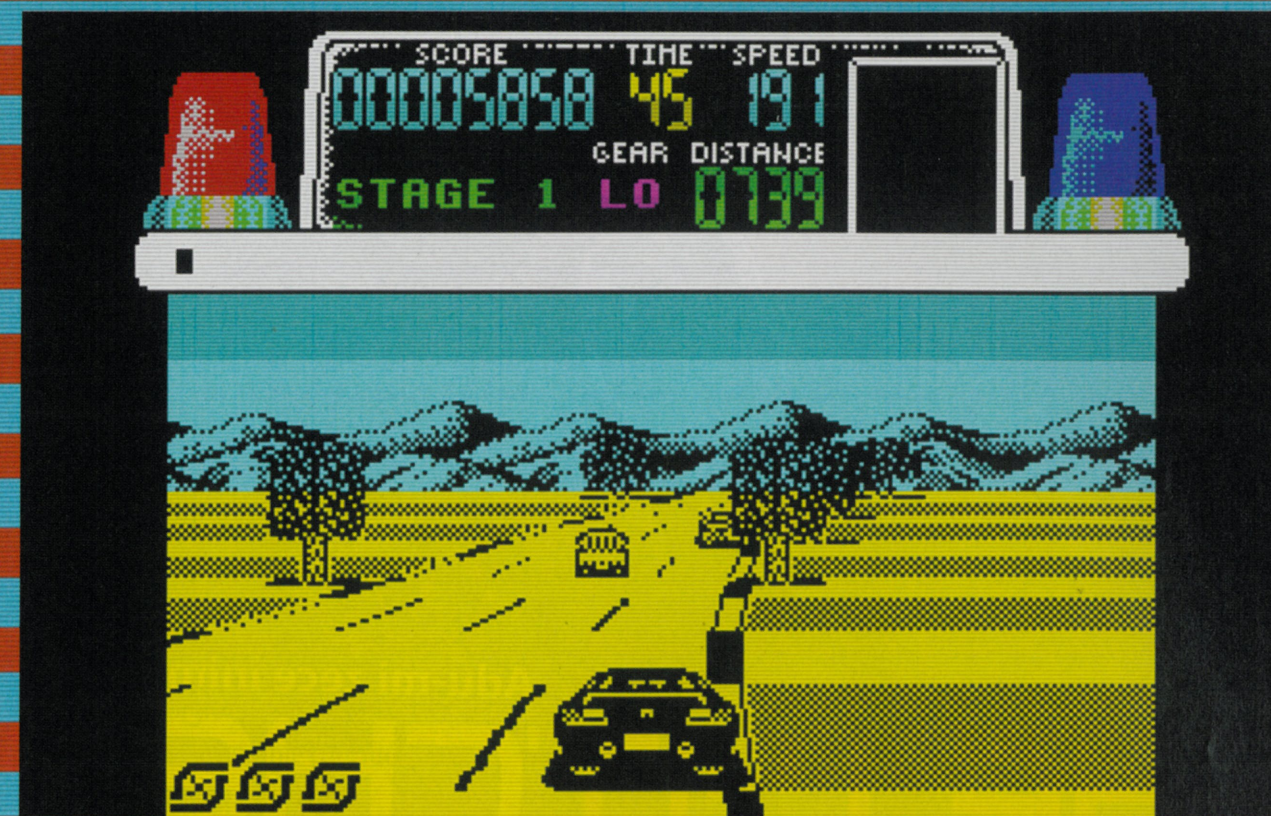
Detalii pe:
www.chip.ro/sms



Program: CHASE HQ

Imaginați-vă că n-a trebuit să vărs nici măcar o lacrimă pentru mult râvnitul HC, după care tânjeam în tăcere de ceva timp. E drept, am dus puțină muncă de convingere, dar, sincer, am lucrat mult mai mult pentru un Brick Game. Puțin mai târziu urma să aflu că, atunci când nu muncești deloc pentru un lucru, vei ajunge să muncești pe brânci cu el. Calculatorul e o unealtă, ca și sapa, și nu cred că am auzit pe cineva care să se fi dat de ceasul morții pentru o sapă. După o zi de sapă în schimb... Yup. N-am avut voie să mă ating de jocuri până nu am epuizat toate programele din cărțuliile „Cum să facem jocuri pe calculator” și „Prietenul Meu Calculator”. Halal prieten! Băi, a fost o perioadă sumbră și așa ar fi rămas dacă engleza lui tata nu m-ar fi scos din ghearele BASIC-ului. Într-o bună zi (pentru mine a devenit bună abia când am realizat confuzia), Ciolan Senior s-a gândit să îmbine utilul cu plăcutul și mi-a cumpărat o casetă cu ceea ce credea el că e un joc de șah. Jocul lui de șah se numea Chase HQ. Norocul meu a fost că, în afară de partea evidentă... d'oh joc cu mașinuțe și nu șah, aveam totuși o vârstă și știam cu ce se mănâncă șahul, altfel mă făceam de râs la interviul de angajare când i-aș fi spus cu seninătate lui Mike că Need 4 Speed e cel mai meseriaș joc de șah de la Chase HQ încoace și că-mi place de mor să fiu nebunul cu Ferrari.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Încercând disperat să-mi păstrez privilegiul de a vedea și mașini frumoase (Chase HQ arăta superb pentru vremea lui) pe ecranul televizorului color, nu doar linii de cod, am început să-mi liniștesc părintele subliniind asemănările dintre Chase HQ și nobilul sport al minții. Heloooo... polițist în patrulă, o mașină care se deplasează asemănător turei, șoselele sunt pline de nebuni, scopul e să dai șah-mat cu bara din față autoturismului răufăcătorului. În timp ce eviți alte mașini. Păi dacă nici ăsta nu e șah pe față... În plus, ești un om al legii. Legea e întotdeauna corectă și nu cred că mai e nevoie să subliniez rolul educativ al unui asemenea joc sau cum elimină el dintr-un foc ambiguitatea morală a șahului clasic, unde nu am priceput nici până acum cine are dreptate, cine duce lupta cea dreaptă și cine e geniul care s-a gândit să recruteze nebuni în armată. În fine... nu cred că am folosit exact expresia „ambiguitate morală”, nu sunt prea sigur nici dacă episodul s-a desfășurat așa cum îl povestesc (e posibil să-i fi spus verde în față să-și ia cărțile înapoi și să mă lase pe mine cu mașinuțele), dar cred că a înțeles ideea, căci s-a uitat lung la mine, a strâns în tăcere toate cărțile, inclusiv caietul în care desenase tastatura, și m-a lăsat să devin redactor LEVEL.

Mulțumesc, Chase HQ. Ești mai frumos decât șahul și nu lăsa pe nimeni să zică altfel!

O OK, 0:1



Adu-mi zece inimi de lup

THE WITCHER CARD GAME

N PC-ul e în același timp cea mai enervantă și cea mai năpăstuită creatură din universul gaming-ului. Când protagonistul nu îi caută prin rafturi, butoaie, lăzi sau buzunare să îi fure agoniseala de o viață (care câteodată constă în cel mai recent număr al revistei Cat's Paw), trebuie să-i facă cele mai stupide favoruri pentru a avansa povestea. The Witcher reușește să captureze perfect dualitatea acestui arhetip și să lanseze jucătorii într-o lume a introspecției, a găsirii de sine și a redefinirii propriului caracter.

OK, e doar un joc cu cărți.

Într-o țară-nde-părtată...

Jocul aduce oarecum a Citadels, pe care l-am discutat mai demult. E ușor, rapid de jucat și nu are două sute de piese. Dezavantajul

e că se poate juca în maximum patru oameni. Componenta de bază a jocului este cartea de atac. Fiecare carte de atac are un tip asociat (sabie de oțel, sabie de argint, magie sau poțiuni) și o valoare de 1 sau 2. De partea cealaltă a baricadei sunt monștrii, care au o valoare și un număr de atacuri (de anumite tipuri) necesare pentru a-l învinge. Monștrii se învârt prin anumite zone (identificate tot prin cărți) și, dacă sunt lăsați prea mult acolo, vor distruge zona, fapt care va avea repercusiuni negative asupra tuturor jucătorilor. Mai sunt niște cărți cu abilități speciale și variate, bănuți de aur de carton și, nu în ultimul rând, NPC-urile.

La începutul fiecărei ture vor fi dezvăluite o carte specială și trei cărți de atac, restul rămânând în pachet. Fiecare jucător își va alege unul din NPC-uri. Numărul acestui NPC va reprezenta ordinea în care jucătorii vor face acțiunile. De asemenea, fiecare NPC mai are o abilitate specială legată de numărul de cărți pe care le poate trage, tipul pe care îl poate filtra sau cât aur primește pe tură. Astfel, în fiecare tură e ideal să alegi NPC-ul care îți oferă lucrul de care ai nevoie.

Structura unei ture este simplă. În ordinea numerelor de pe tricou (sau, în cazul acesta, de pe cărțile de NPC), jucătorii vor folosi abilitatea specială a acestuia, vor alege o carte dintre

cele dezvăluite și una din pachet, apoi vor trage o moneadă de aur (care poate avea valoarea 2 sau 3). După ce ritualul

s-a încheiat, urmează punerea în uz a aului. Vom lici pentru Geralt.

Geralt la ofertă

Nu, nu e o greșală. Conceptul de licitație bănuiesc că nu e străin nimănui, așa că voi rezuma: cel ce oferă cel mai mult are controlul lui Geralt tura aceasta. Va avea de ales dintre patru versiuni ale acestuia, fiecare corespunzătoare unuia din tipurile de atac menționate mai sus. Această alegere ne va oferi încă un atac din acel tip.

Acum vine momentul ca bravul NPC să se îmbrace în costumul de mire al tatălui său, să dea calului să mănânce jeratic și să-l plătească pe Geralt să omoare niște monștri. Lupta e foarte intuitivă. Pui jos numărul de atacuri necesare pentru a învinge monstrul respectiv și... gata. Păstrezi trofeul. Jucătorul care a ieșit al doilea la licitație (second place is first loser) va primi și el o ocazie să-l folosească pe Geralt, fără a avea însă și luxul de a alege.

După ce monștrii sunt învinși, se va lici pentru cartea specială. Nu o să intru în detalii. Aceasta poate fi orice, de la un atac versatil (un fel de Joker) la cărți care anulează un atac și fac un jucător să-și irosească o mână întreagă de cărți. Jocul va continua până când unul din jucători învinge 3 monștri. Moment în care se va număra valoarea acestora. Jucătorul cu cea mai mare valoare a trofeelor câștigă.

Și atât. Fără zaruri complicate, fără piese de plastic și lemn. Doar un joc de strategie lejeră în care un pic de gândire anticipativă contează mai mult decât orice. Promit că mă revanșez luna viitoare cu un joc care m-a ținut treaz până la 7 dimineața.

PS: Nu, nu sunt săni în Witcher Card Game.

Paul Policarp

www.level.ro

Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

FOTO-VIDEO
DIGITAL

te invită să descoperi
secretele fotografiei digitale în prima carte
din **Colecția CHIP**
COMPACT

În cele peste 200 de pagini, ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale fotografiei digitale (portret, peisaj, macro etc.), oferă exemple concludente, ilustrează și explică regulile de compoziție, oferind linii de ghidaj pentru diversele situații de fotografiere, din punct de vedere tehnic (setarea aparatului foto, accesorii necesare și utile etc.) și artistic (idei de abordare a diverselor subiecte etc.).

Din cuprins:

Cele mai importante reguli de compoziție | Compoziția cromatică | Fotografierea pe vreme rea | Fotografia de noapte | Fotografia macro | Fotografia de portret | Fotografia de peisaj | Fotografia panoramică | Fotografia alb-negru | Creativitate în studiul foto | Citirea histogramei etc.

Cartea **Cele mai bune sfaturi pentru fotografia digitală** va fi disponibilă, începând cu **22 decembrie 2010**, în toate centrele de presă prin:

→ **Pachetul promoțional FOTO-VIDEO**, ediția
DIGITAL
lunii ianuarie 2011 + carte

→ **Pachetul promoțional CHIP** cu DVD, ediția
COMPACT
lunii ianuarie 2011 + carte

Cartea poate fi comandată și online pe www.chip.ro/librarie sau poate fi achiziționată din librării.

EDIȚIE LIMITATĂ



ACER LIQUID METAL

Lăsând deoparte procedura laborioasă de lichefiere a metalelor pe care cei de la Acer zic că au folosit-o pentru a realiza acest terminal mobil, apreciem stăruința și îndemânarea designerilor care și-au lăsat amprenta pe acest produs. Acer nu este un jucător foarte activ pe această piață, însă din când în când lansează produse foarte interesante și atractive. Cât de curând, Acer Liquid Metal va fi lansat și pe piața din Europa, iar până atunci merită să vă supun atenției câteva detalii despre el. Este un smartphone destul de reușit, cu finisaje de calitate și dotări mai mult decât rezonabile. Accentul se pune pe ecranul TFT de tip capacitiv de 3,6 inch ce afișează o rezoluție nativă de 480 x 800 de pixeli. Răspunde bine la comenzi, iar aplicațiile „curg” foarte lin. Apreciez faptul că au înglobat încă din start versiunea Froyo a sistemului de operare Android. Pe partea de telefonie veți fi surprinși de calitatea sunetului atât la recepție, cât și la emisie. Producătorii au înglobat și o funcție de noise canceling grație unui microfon secundar, ce atenuează pe cât posibil zgomotele exterioare. Cei

care socializează în mediul virtual vor fi foarte mulțumiți de întreaga suită de aplicații ce facilitează o activitate foarte intensă pe Facebook sau Twitter. Nici zona multimedia nu este ignorată, însă ca să fiu la obiect vă zic doar că puteți să vizionați clipuri multimedia în condiții foarte rezonabile. Să nu uităm nici de senzorul foto de 5 megapixeli... face poze incredibile ziua în lumină și destul de bune pe-nsurat.



Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900 / 1900 / 2100
- Dimensiuni: 115 x 63 x 14 mm
- Greutate: 135 grame
- Ecran: Super TFT capacitiv touchscreen - 16 mil. culori, 480 x 800 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Camera foto: 5 megapixeli (2592 x 1944 pixeli), autofocus, Geo-tagging, LED flash, funcție de detectare a feței
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+
- Video: XviD, MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA; Port infraroșu: NU
- CPU: Qualcomm MSM 7230 - 800 MHz
- FM Radio inclus: NU; GPS: DA - suport A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1500 mAh
- Stand-by: până la 11 ore (2G) / 8 ore (3G)
- Talk time: maximum 11 ore (2G) / 8 ore (3G)

VERBATIM STORE 'N' GO USB 3.0 PORTABLE HARD DRIVE

Stocarea sau transferul datelor ce în timp au tendința de a se acumula la extrem de rapid poate deveni o problemă foarte apăsătoare.

Soluția oferită de HDD-urile portabile este utilă și mai ales rapidă. Practic, în momentul în care ai conectat HDD-ul la PC sau laptop, ai acces instant la orice fișier, nefiind nevoie să cauți printr-o grămadă de DVD-uri, etichetate sau nu. În acest fel se rezolvă multe probleme, însă în momentul în care e nevoie și să transferi rapid cantități enorme de date, atunci... cauți alte soluții. Una dintre ele este Verbatim Store 'n' Go. Capacitatea de stocare a HDD-ului de 2,5" poate varia,



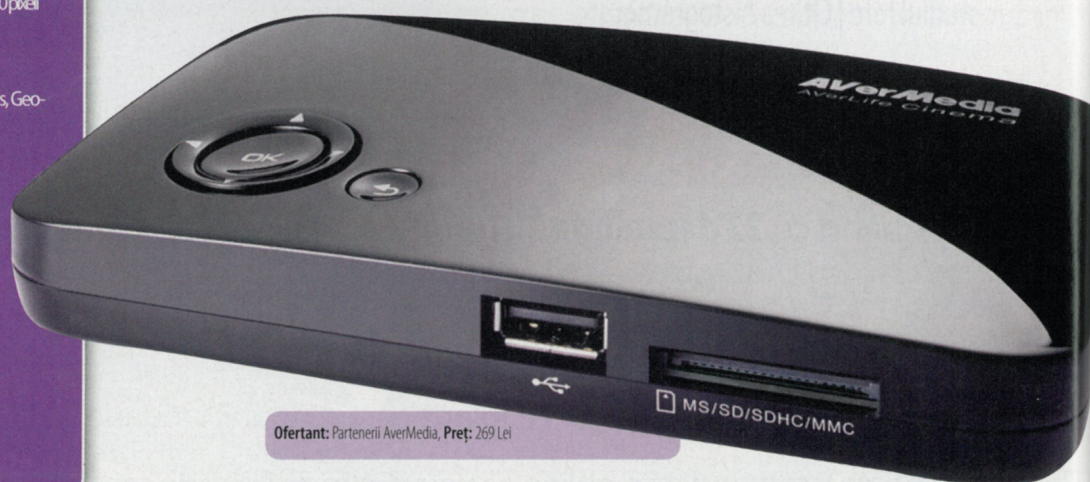
însă interfața de transfer USB 3.0 rămâne bătută în cuie. Lăsând deoparte „sloganurile” de marketing, de pe un Verbatim Store 'n' Go cu HDD de 500 GB am reușit să obținem o rată medie de transfer de aproximativ 35 MB/s. Este o valoare foarte bună dacă ținem cont că interfața serială de care se leagă la cap USB 3.0 este de ceva timp în funcție.

Ofertant: Partenerii Verbatim, Preț: 367 Lei (500GB)

AVERMEDIA CINEMA E232

Soluțiile de buget nu sunt întotdeauna cele mai „vânate” produse deoarece anumiți clienți sunt circumspecți cu privire la calitatea acestora. Ei bine, există și excepții de la regulă și de multe ori un produs simplu, cu funcții reduse ca număr, poate fi mult mai util și mai ușor de folosit. Așa am descoperit acest media player de la AverMedia. Modelul Cinema E232, în ciuda prețului său mai mult decât acceptabil, își evidențiază performanțele în fața unui monitor sau a unui televizor LCD. Este mic, compact, nu ocupă spațiu și are un consum de maximum 10 wați. Cu ajutorul lui puteți viziona fotografii, clipuri multimedia dintr-o gamă foarte variată de formate și, nu în ultimul rând, vă puteți asculta melodiile preferate codate în format MP3, AAC, OGG sau chiar WAV. Alături de interfața HDMI,

AverMedia Cinema E232 beneficiază și de conectori component și composite pentru semnal video și de un conector de tip jack pentru a trimite semnalul audio într-un sistem de boxe sau căști. Interfața cu utilizatorul este simplistă, dar foarte sugestivă. Cu ajutorul unei mici telecomenzi se poate opera prin meniuri sau se pot controla anumite funcții ale playerului. Din ce am observat, se pot reda filmulețe în format MPG, AVI, MPEG1 și 2, XviD, DivX, DAT, MOV și MP4. Din păcate, cei care vor miza pe clipuri HD vor trebui să se mulțumească doar cu o redare în rezoluția maximă a formatului 720p. AverMedia Cinema E232 nu include niciun fel de memorie internă, pentru stocarea și accesarea datelor punându-se la dispoziție o interfață USB 2.0 în care puteți conecta un stick de memorie sau un HDD extern ori puteți să-l încărcați cu diferite modele de carduri de memorie multumită cititorului de carduri inclus.



Ofertant: Partenerii AverMedia, Preț: 269 Lei

Specificații

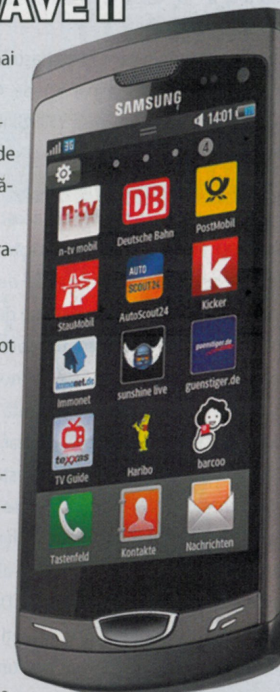
- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900 / 2100
- Dimensiuni: 124 x 60 x 12 mm
- Greutate: 135 grame
- Ecran: LCD capacitiv touchscreen 16 mil. culori, 480 x 800 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Camera foto: 5 megapixeli (2592 x 1944 pixeli), autofocus, LED flash, stabilizator imagine, Geo-tagging
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+, WMA, eAAC+
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV, MKV, DivX, XviD
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, Push E-mail
- CPU: ARM Cortex A8 1GHz
- Bluetooth: DA; Port Infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS; TV-Out: DA
- GPS: DA; Tip acumulator: Standard Li-Ion 1500 mAh

În ciuda faptului că aproape toți producătorii de terminale mobile oferă tot felul de modele de smartphone-uri, prețul acestora este încă ridicat. Încet-încet această piață devine din ce în ce mai aglomerată, dar utilizatorii obișnuiți încă sunt nevoiți să achite prețuri exorbitante fie pe aceste aparate, fie pe abonamentele de telefonie umflate la preț de către operatori.

Până una-alta, Samsung oferă pentru acest sfârșit de an un nou terminal mobil mult mai interesant și mai atractiv. În spatele acestui „super clear LCD touchscreen” descoperim o nouă interfață și un nou sistem de operare. Sistemul de operare Bada (care, tradus din coreeană, înseamnă „ocean”) a apărut destul de timid și în alte modele ceva mai vechi de telefoane mobile ale companiei și este proprietar Samsung. El nu vrea a fi o concurență pentru celelalte sisteme de operare existente pentru mobile, ci a fost gândit pentru a completa și a scoate

SAMSUNG S8530 WAVE II

în evidență tot ce e mai bun dintr-un device Samsung. Pune la dispoziție o sumedenie de aplicații, cu ajutorul cărora dezvoltatorii pot crea tot felul de programe foarte utile și haioase. Revenind la noul S8530 Wave II, pot spune că într-adevăr sunt impresionat de felul în care ecranul său LCD își îndeplinește sarcinile. Oferă o rezoluție bună, un contrast spectaculos și o vizibilitate deosebită atunci când ești afară și bate soarele fix în ecran. Samsung S8530

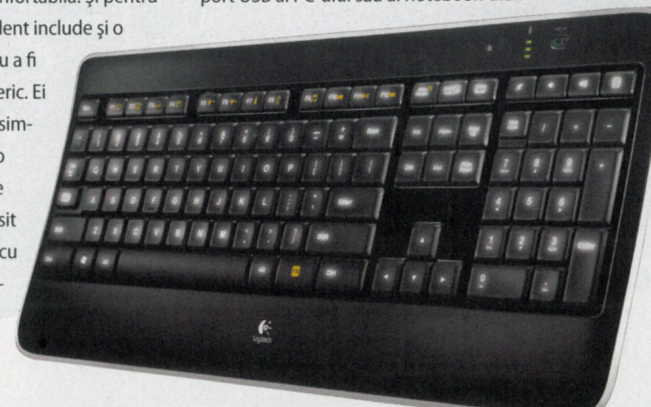


Wave II include 2 GB de memorie internă pentru stocare de date, cu posibilitatea de a extinde această capacitate cu ajutorul unor carduri de memorie de tip microSD. Dacă vreți să vă impresionați prietenii, puteți apela la funcțiile sale de TV-Out pentru a reda clipuri de mare rezoluție direct pe ecranul unui TV sau LCD. Numărul de aplicații disponibile este destul de mare. Tot ce aveți de făcut e să realizați o conexiune la internet și din meniul telefonului puteți să le încercați pe toate.

LOGITECH WIRELESS ILLUMINATED KEYBOARD K800

Ofertant: Partenerii Logitech, Preț: 429 Lei

Viața de noapte este pentru unii un mod de a trăi, în care socializezi mai puternic cu prietenii și care te face să te simți liber. După o zi chinătoare, oboseitoare sau de-a dreptul plictisitoare, ai tot dreptul ca măcar pentru câteva ore să uiți de grijile cotidiene. Cel mai tare ar fi să dai o fugă până la cea mai apropiată cafea să stai la povești cu apropiații, însă arunci o privire pe geam și îți cam dai seama că frigul de afară îți îngheață tot cheful de distracție. Nu-i bai, dai un buzz, câteva mesaje și te apuci să vezi ce e nou pe net. Mai un e-mail, mai un mess, mai verifici ce năzbății au făcut amicii tăi de pe Facebook și deja ți-a mai revenit cheful de viață. E minunată toată povestea dacă ai în fața ta și o tastatură de la Logitech, K800, pe care este imposibil să nu o îndrăgești. Este foarte elegantă, bine echilibrată și incredibil de confortabilă. Și pentru că am vorbit de viața de noapte, evident include și o funcție de iluminare a tastelor, pentru a fi mai ușor de nimerit chiar și pe întuneric. Ei bine, tocmai asta e noutatea. Nu e o simplă iluminare de taste, ci e vorba de o adevărată tehnologie: sunt iluminate doar caracterele de pe taste. S-a folosit o tehnică nouă, bazată pe iluminare cu laser pentru a ilumina doar acele elemente ce trebuie observate.



NOUTĂȚI

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă
online cărțile
și ai până la

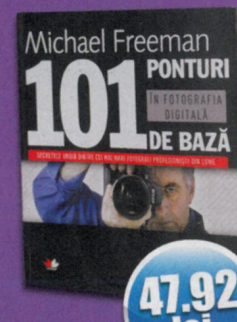
20% REDUCERE

Editura Polirom
47.95 lei



38.36 lei

Editura Litera
59.90 lei



47.92 lei



Editura Polirom
54.95 lei

48.36 lei



Editura Casa
57.90 lei



46.32 lei

28.76 lei

Editura Polirom
35.95 lei

Detalii pe www.chip.ro/librarie

LG C320 INTOUCH LADY

Mă gândesc că, în această perioadă a anului, sunt la mare căutare cadourile și, pentru cei care au lăsat pe ultima sută de metri achizițiile pentru cei dragi, o mică sugestie ar prinde bine. Adevărul e că un telefon mobil nou și modern nu strică nimănui, iar dacă persoana căreia vrei să-i faci o bucurie este o soră, prietenă, colegă, vecină, logodnică, soție etc., atunci poți merge pe mâna celor de la LG. Lansat în ediție specială, LG C320 InTouch Lady a fost conceput pentru a fi pe placul a cât mai multe persoane de sex feminin. Are un design jucăuș, se comercializează în culori „clasice” negru, alb, roz și... oranj și este foarte lejer de utilizat. Se asigură suport pentru tot soiul de aplicații online, deoarece beneficiază de o conectică impresionantă. Tastele de pe tastatură sunt destul de mici ca dimensiuni, însă spațiul între acestea este suficient de rezonabil cât să se evite apăsarea accidentală a mai multor butoane odată. Nu știu ce a fost în capul celor de la LG în ceea ce privește camera foto. Au inclus un senzor amărât de 2 megapixeli care nu beneficiază nici măcar de suportul unui flash de tip LED. Oricum, per ansamblu este un device reușit.

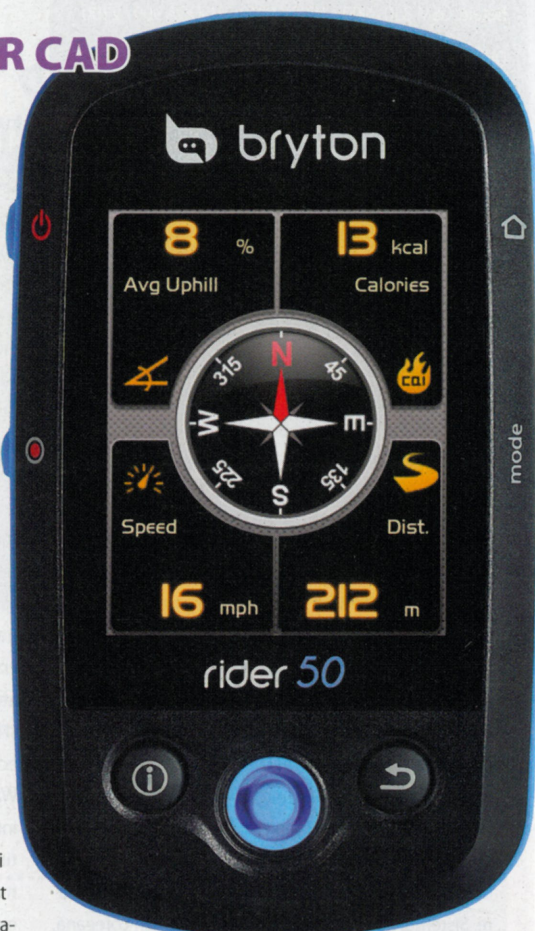


Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 91 x 63 x 16 mm
- Greutate: 106 grame
- Ecran: TFT, 256.000 culori, 320 x 240 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Camera foto: 2 megapixeli (1600 x 1200)
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.264
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: DA
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 900 mAh

BRYTON RIDER 50 HR CAD

Minunile se găsesc la tot pasul, iar cu Bryton Rider 50 le poți găsi și mai repede. Aparat GPS am mai testat până acum, însă 99% dintre ele se adresează cu precădere șoferilor, celor care folosesc ca mijloc de deplasare un autovehicul cu 4 roți. Noul Bryton Rider 50 este mai șmecher din acest punct de vedere deoarece are ca grup țintă bicicliștii, motocicliștii sau cei care se deplasează și pe alt fel de teren decât „poteicile” acoperite cu asfalt. Este un device de dimensiuni reduse, însă chiar și așa te poate ajuta să te orientezi fără nicio problemă. Este un model off-road, protejat de o carcasă „standardizată” ce garantează o bună funcționare în condiții de praf, umezeală, caniculă sau îngheț. Călașă digitală este foarte utilă mai ales pentru cei care practică diverse sporturi în aer liber. Pe lângă îndrumările binevenite, pe ecranul său sunt afișate informații cu privire la altitudine și rezultatele unei funcții de tip barometru. Dacă doriți să vă mențineți un tonus perfect, îl puteți folosi și pe post de antrenor personal. Cu ajutorul unor senzori încorporați, vă poate monitoriza ritmul cardiac, numărul de pași efectuați sau distanța parcursă. Funcția de cronometru nu mai are nevoie de nicio descriere, însă cu siguranță vă va ajuta să obțineți rezultate din ce în ce mai bune. Bryton Rider 50 se livrează cu harta Europei de Est preinstalată, iar dacă aveți de gând să explorați și alte trasee, puteți oricând să-i faceți un update.



Ofertant: gps-auto.ro, Preț: 1033 Lei

XI3 MODULAR COMPUTER

Parcă o să văd cât de curând anunțuri pe net de genul „Schimb modul procesor cu modul unitate optică și conectică A/V. Achit diferența”. E interesant, nu-i așa? De unde toate acestea? Ei bine, compania Xi3 are o idee genială (pentru care a și fost recompensată cu diferite premii) ce permite unui utilizator să-și construiască un sistem de calcul după nevoile sale. Astfel s-a pus la punct un sistem modular ce conține toate componentele unui așa-zis PC. În primă fază, s-au realizat trei module, de mici dimensiuni, ce adă-

postesc procesorul și RAM-ul, conectica și partea de stocare. Deja sunt pregătite de lansare noi module cu componente ieftine sau performante. În această formulă oricine își poate crea un PC, îl poate upgrada sau modifica fără a mai fi nevoie să apeleze la un specialist. Fiind „ambalate” independent, componentelor din incintele metalice li se asigură o ventilație și o răcire mai bune, neexistând interferențe cu ceilalți vecini de... „modul”. Drăguță idee.

Bogdan S



www.level.ro

Pentru ca tu să obții **FOTOGRAFII SPECTACULOASE** îți oferim **84 de PAGINI** cu și despre fotografie

Cum să înțelegem **LUMINA**

Sfaturi de utilizare: **DIAFRAGMA 8**

fotoworld.chip.ro **FOTO-VIDEO** **DIGITAL**

decembrie 2010 **10 LEI** ISSN 1453-7079

Design fotografic

CREATIVITATE | ABORDĂRI INEDITE | PICTARE CU LUMINĂ | SIMPLITATE | ORIGINALITATE

TEST
COMPACT BRIDGE DSLR
Panasonic | Sony | Canon | Pentax

REVIEW
SOFTWARE
Photoshop Elements 9

FOTO-VIDEO **DIGITAL**

Utilitare
ProShow Gold 4.5
ProShow Producer 4.5

Master
Imagini test Canon
Imagini test G12
Test Pentax K9

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online revista pe
www.chip.ro/librarie

Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO**
pe parcursul întregului an

Detalii pe **fotoworld.chip.ro**

ALTERNATIVE MUZICALE

De multe ori, am încercat să-mi imaginez cum ar arăta viața asta agitată în condițiile în care nu s-ar mai auzi niciun fel de muzică, niciun fel de înșiruire de note muzicale. Probabil s-ar reinventa, dar să spunem că acest lucru nu se mai poate. Ce am face? Recunosc, mi-au trecut prin cap tot felul de răs-punsuri ciudate, trăsnete sau chiar nebune de-a dreptul. Voi la ce concluzie ați ajuns?

Până una-alta, eu zic să ne bucurăm că există miliarde de melodii și, dacă pe unele dintre ele le aveți la suflet și vă trezesc tot felul de amintiri, ascultați-le cât de mult puteți. M-am gândit că acasă sau în alte locuri unde petreceți o grămadă de timp de cele mai multe ori dați de un calculator pe care puteți să vă creați un playlist

complex și plin de minunății. Însă cu dispozitivele mobile e cam dificil. Mulți pose-sori de telefoane mobile le folosesc și pe post de playere MP3, însă dacă nu aveți un telefon mai scump și mai deștept, cam aici vă limitați. Mi-a venit ideea să văd ce mo-dele de playere MP4 există și, spre surprinderea mea, am avut de unde alege. Acestea sunt dedicate lucrului cu sunet, dar și cu imagine, iar adesea se obțin rezul-tate deosebite. Am luat în calcul un barem de maximum 150 de euro și iată ce su-gestii trăsnete de cadouri (personale sau pentru apropiați) am găsit.

Bogdan S

SPECIFICAȚII:

Display: TFT - 3 inch - touchscreen
Capacitate memorie internă: 16 GB
Format fișiere recunoscute: JPG, FLAC, WMA, BMP, MP3
Greutate: 76 grame
Funcție reportofon: DA
Suport card de memorie: DA
FM Transmitter: NU
Preț: 584 Lei

Teac MP-580

+ autonomie
+ recepție radio FM

- meniuri cam lente

2

SPECIFICAȚII:

Display: TFT - 2,4 inch
Capacitate memorie inter-nă: 16 GB
Format fișiere recunoscute: WAV, FLAC, JPEG, WMV9, MP3, WMA, BMP
Greutate: 91 grame
Funcție reportofon: NU
Suport card de memorie: DA
FM Transmitter: NU
Preț: 459 Lei

Philips SA2ARA16K/02(Ariaz)

+ recunoaște etichete ID
+ egalizator- greutate
- înregistrare mono

Creative Zen Mozaic

SPECIFICAȚII:

Display: TFT - 1,8 inch
Capacitate memorie internă: 16 GB
Format fișiere recunoscute: AVI, Motion JPEG, MP3, JPEG, WAV, WMA (DRM9 & 10)
Greutate: 73 grame
Funcție reportofon: DA
Suport card de memorie: NU
FM Transmitter: NU
Preț: 624 Lei

+ speaker încorporat
+ ergonomic- butoane greu accesibile
- interfață complicată**SPECIFICAȚII:**

Display: AMOLED - 3,3 inch - touchscreen
Capacitate memorie internă: 8 GB
Format fișiere recunoscute: MP3, WMA, WAV, OGG, APE, FLAC, AVI, WMV, JPEG, TXT
Greutate: 77 grame
Funcție reportofon: NU
Suport card de memorie: NU
FM Transmitter: NU
Preț: 697 Lei

+ display generos
+ sunet plăcut- construcție carcasă
- preț

Cowon S9

SPECIFICAȚII:

Display: TFT - 2,4 inch
Capacitate memorie internă: 8 GB
Format fișiere recunoscute: BMP, FLAC, WMA, MP4, AAC, TXT, JPEG, GIF, MP3, APE, WMV, RM, WAV, AVI
Greutate: 47 grame
Funcție reportofon: DA
Suport card de memorie: DA
FM Transmitter: DA
Preț: 240 Lei

5

+ radio FM
+ e-book reader

- egalizator

Canyon CNR-MPV4CI

**SPECIFICAȚII:**

Display: TFT - 2 inch
Capacitate memorie internă: 8 GB
Format fișiere recunoscute: AAC, AVC, WMV, MP3, PCM, MPEG-4, JPEG, WMA
Greutate: 54 grame
Funcție reportofon: NU
Suport card de memorie: NU
FM Transmitter: NU
Preț: 419 Lei

+ autonomie mare
+ meniuri intuitive

- ergonomie câști

Sony Walkman NWZE444B



7

SPECIFICAȚII:

Display: TFT - 3 inch
Capacitate memorie internă: 4 GB
Format fișiere recunoscute: MP3, WMA, WAV, FLAC, OGG, AAC, FLV, MPEG-4, RMVB, FLV, DAT, WMV, ASF, 3GP, MPG, RM
Greutate: 66 grame
Funcție reportofon: DA
Suport card de memorie: NU
FM Transmitter: NU
Preț: 264 Lei

6

+ rezoluție nativă
+ redare clipuri format 720p- autonomie
- capacitate

E-BODA Live Beat-Plus

**SPECIFICAȚII:**

Display: TFT - 2,83 inch
Capacitate memorie internă: 8 GB
Format fișiere recunoscute: WMA, ASF, APE, MP3, OGG, FLAC, AVI, MP4, WMV, WAV, JPEG, BMP, PNG, GIF
Greutate: 77 grame
Funcție reportofon: DA
Suport card de memorie: DA
FM Transmitter: NU
Preț: 469 Lei

+ autonomie
+ radio FM
+ gamă variată de nuanțe disponibile

- greutate

iRiver S100



8

3



Serious X71

SPECIFICAȚII:

Display: TFT - 2 inch
Capacitate memorie internă: 8 GB
Format fișiere recunoscute: MP3, WMA, OGG, ASF, APE, ACT, JPG, BMP, GIF, AMV
Greutate: 45 grame
Funcție reportofon: DA
Suport card de memorie: DA
FM Transmitter: DA
Preț: 239 Lei

+ recepție radio FM
+ funcționalitate- autonomie
- conversie video

9

SPECIFICAȚII:

Display: TFT - 1,8 inch
Capacitate memorie internă: 2 GB
Format fișiere recunoscute: MP3, WMA, WAV, MTV, JPEG, BMP
Greutate: 33 grame
Funcție reportofon: NU
Suport card de memorie: NU
FM Transmitter: NU
Preț: 168 Lei

+ recepție radio FM
+ design- cantitate memorie neextensibilă
- formate suportate

10

nJoy PMP-1805

BenQ MX810ST

„Cine-party” la tine acasă

Adevărul e că a trecut ceva timp de la ultimul cine-party, unde principala atracție a fost un video-proiector. Și totuși... ce nebunie. Toată lumea se strângea în jurul lui de parcă s-ar fi împărțit dulciuri la copii. Nimerisem și un film super interesant, așa că rețeta succesului a avut nevoie de puține ingrediente. De data asta am zis că o facem și mai lată, iar cei de la BenQ abia au așteptat. Ne-au servit frumos cu pâine, sare și MX810ST. Un proiector care, după părerea mea, poate fi utilizat fără nicio reținere pentru divertisment. Fie că e vorba de filme, joacă sau alte ghidușii, cu BenQ MX810ST sigur faci o alegere bună. E drept, am avut mici emoții când am aflat prețul, dar m-a făcut foarte curios să văd ce e în stare să facă pentru această sumă.

De la prima pornire am și constatat două caracteristici foarte importante. Este incredibil de silențios și nici nu degajă foarte multă căldură. E complet dat pe silent, așa

că poate fi utilizat oriunde, dar cu precădere acasă, într-un living. Sistem său optic supradimensi-onat cu siguranță îi va impresiona pe cunosători, însă pe ceilalți îi vei lăsa mască atunci când vei obține o imagine cu o diagonală de 4-5 metri cu o proiectie de la 1 maximum 2 metri distanță. BenQ MX810ST este un model short-throw, de aici și această performanță. Personal agreez sistemul de montare pe tavă. Îți dă o oarecare stare de liniște când știi că-și face treaba acolo sus, în siguranță. Conectica este una obișnuită, fără pretenții. Aș fi fost mai încântat dacă ar fi fost inclus și un conector HDMI, însă asta cu siguranță s-ar fi bătut cap în cap cu faptul că rezoluția nativă a senzorului DLP este de doar 1024 x 768. E deranjant, însă nu e cazul să disperăm. Se poate forța această limită până la o rezoluție de 1600 x 1200, însă de fiecare dată intră în priză propriul sistem de downsampling. Indiferent de sursa semnalului video, calitatea imaginii este foarte bună. Dacă o valoare a contrastului de 4600:1 și o luminozitate de 2500 ANSI lumeni nu îți sugerează nimic, atunci gândește-te așa: te poți uita la progra-



mele preferate chiar și în timpul zilei, fără a fi nevoie să tragi puternic de jaluzele sau draperii. Fenomenul 3D era imposibil să nu lase un mic logo pe carcasa acestui proiector și ceva tehnologie sub ea. BenQ MX810ST este echipat cu un senzor DLP mai deosebit cu ajutorul căruia se obțin fără probleme proiectii de imagini stereoscopice, incredibil de utile chiar și în cadrul unui program educațional. Imaginile pot fi trimise de pe un calculator sau un DVD player stand alone, dar pot fi redate și direct de pe un memory stick, mulțumită portului USB inclus. Cu ajutorul telecomenzii navighezi ușor prin meniuri și poți să reglezi absolut toți parametrii acestui proiector.

Este incredibil ce senzație ai când începi să te și joci. Acțiunea jocurilor este mult amplificată și datorită dimensiunii „noului” ecran. Ca recomandare personală, pe lângă acest proiector, aș investi și într-un ecran de proiectie. Față de suprafața oricărui perete, pe un astfel de ecran imaginile sunt mult mai clare și mai pline de culoare.

Ofertant: Partenerii BenQ, Preț: 5370 Lei

Compro VideoMate W700F

Televiziune stand-alone

Trăim într-un mediu din ce în ce mai bogat în informații. Din păcate există și foarte multe informații eronate ce pot să deformeze anumite evenimente. Din această cauză căutăm mereu surse noi pentru a ne informa. Alături de internet, televiziunea este încă o sursă extraordinară de importanță. Indiferent că o folosim pentru a ne informa sau doar pentru a ne relaxa, trebuie în primul rând să avem acces la ea. Majoritatea avem în propriile locuințe cel puțin un televizor la care privim aproape zilnic, însă cei care nu se pot dezlipi foarte ușor de calculator sau care nu dispun de mult spațiu apelează la alt gen de soluții. Tunerul TV sunt primele care intră în scenă. Există tot soiul de modele care mai de care mai strălucesc. Pentru a funcționa, majoritatea sunt dependente de calculator, iar asta nu este neapărat eficient. Există și modele externe, stand-alone. Acestea pot funcționa independent, fără PC, împrumutându-le practic doar monitorul.

Compro are o istorie destul de bogată în acest domeniu, iar de curând a lansat și în România un model de tuner TV extern. VideoMate W700 se înțelege (încă) de minune cu programele TV recepționate în mod analogic, indiferent că vorbim de recepția prin antenă sau prin cablu TV. Alături de programele TV, ni se oferă posibilitatea

de a asculta și posturi de radio ce emit în banda FM, evident nu în același timp. De ce aș alege W700? În primul rând, pentru că oferă suport pentru monitoare cu rezoluții native foarte mari, de până la 1920 x 1200. Nu că programele TV analogice recepționate s-ar vedea mult mai bine, știți voi din ce motiv, ci pentru faptul că se poate folosi în combinație cu o consolă sau un player Blu-ray HD. Grație conectorului Y.Pb.Pr se poate introduce un semnal video între 480i și 1080i. O altă funcție interesantă pe care cei de la Compro au adoptat-o este cea PIP. Din păcate, este pe cale de dispariție în cazul multor echipamente A/V sau chiar și al televizoarelor LCD/LED/plasmă recente. Nu știu din ce cauză, dar mie mi se pare o funcție extrem de utilă. În cazul acestui tuner, funcția Picture in Picture poate fi aplicată doar într-o combinație cu un semnal provenit de la PC. Dacă în mod full screen aveți desktop-ul calculatorului, de ce să nu se poată vizualiza într-un colț în timp real și un post TV sau imagini din alte surse externe? Ei bine cu Compro VideoMate W700F acest lucru este posibil. Tot ce aveți de făcut e să apăsați butonul PIP de pe telecomandă și ca prin magie vă puteți bucura de o conversație pe messenger și de o transmisie-ne TV, direct pe ecranul monitorului.



În cazul în care monitorul nu dispune de un sistem audio, puteți apela la mini-speaker-ul inclus în tuner TV. Calitatea sunetului nu impresionează, însă este acceptabilă. Sunt curios cum vor decurge lucrurile și în cazul unui model de tuner TV digital.

Ofertant: Royal Computers, Preț: 344 Lei

Belkin SurgeMaster

Do you feel safe... Do you?

Variațiile electrice din sistem cu alimentarea energiei electrice vă pot crea mari probleme și nenumărate bătăi de cap. Până se ajunge la partea de garanții, e bine să vă luați o minimă și ieftină soluție de protecție. Cei de la Belkin au acumulat experiență în acest domeniu și continuă să ofere noi produse din ce în ce mai competitive ce vă pot crește durata de viață a echipamentelor electronice conectate la energie prin intermediul lor.

Cel mai nou model de prelungitor Belkin SurgeMaster are în dotare 6 prize de tip schuko ce oferă protecție la supratensiune tuturor echipamentelor electronice conectate în acesta. De asemenea, echipamentele foarte sensibile la vârfuri de tensiune sau zgomote de fond din rețeaua electrică vor fi și ele luate sub același acoperiș. Astfel un sistem audio performant și foarte scump nu va mai genera zgomote enervante sau frecvențe audio nepotrivite atunci când în bucătărie pornește frigiderul sau vreun vecin insistă să-și decoreze locuința cu bormașina. Belkin SurgeMaster oferă de asemenea protecție foarte ridicată și altor tipuri de echipamente

(periferice) ce pot fi „atacate” și prin alte surse. Din acest motiv vi se oferă și posibilitatea de a vă proteja un receptor TV de exemplu prin filtrarea semnalului TV pe care-l recepționați prin rețeaua CATV a operatorului de cablu sau vă puteți proteja linia telefonică de eventuale suprasarcini pentru a vă proteja un telefon mai sofisticat sau o centrală telefonică.

Pe una din laturile acestui prelungitor producătorii au inclus și 2 porturi USB în care vă puteți alimenta/încărca orice device ce poate fi conectat prin intermediul unui astfel de port. Anumite modele de telefoane, camere foto/video sau echipamente externe ce sunt utilizate de PC-uri pot fi principalele beneficiare ale acestei soluții de alimentare.

Ofertant: Partenerii Belkin, Preț: 69 Lei

Asus RT-N13-U

Siguranță wireless

Ofertant: Partenerii Asus, Preț: 283 Lei

Indiferent de conexiunea la internet de care dispuneți, e recomandat să aveți și un grad minim de siguranță. Orice PC sau notebook conectat direct la internet poate deveni oricând o potențială victimă a unor persoane rău intenționate. Riscurile la care vă expuneți sunt nenumărate și din această cauză trebuie evitat pe cât posibil să ajungeți să plătiți pentru oalele sparte ale altora. De curând am testat un model recent de router wireless de la Asus. Designul este unul minimalist, lăsând la vedere doar câteva leduri de activitate și porturile Ethernet aferente. Cele două antene ale modului wireless sunt integrate în aceeași carcasă, scutindu-vă practic de o grijă în plus. Fiind considerat centrul de comandă al unei rețele de calculatoare, router-ul oferă funcții standard ce permit închegarea fără probleme a respectivei rețele. Dacă preferați o rețea pe fir, Asus RT-N13-U pune la dispoziție 4 porturi Ethernet ce pot asigura conexiuni de 10/100 Mbps. În zona wireless situația este mai bună. Grație unui modul radio compatibil cu standardul „N” se pot obține conexiuni între router și echipamentele compatibile de până la 300 Mbps. Bineînțeles, această valoare poate avea de suferit în funcție de distanță și de aglomerarea spectrului de frecvență din zona în care locuiți. La interior, adică în zona de configurare, Asus RT-N13-U stă excepțional de bine. Sunt foarte puține modele de router-e care pun la dispoziția utilizatorilor o interfață atât de prietenoasă. Fiecare opțiune este detaliat explicată, iar eventualele scenarii de funcționare și interacțiune ale router-ului cu celelalte echipamente din rețeaua proprie sunt reprezentate prin ilustrații. Cu Asus RT-N13-U se

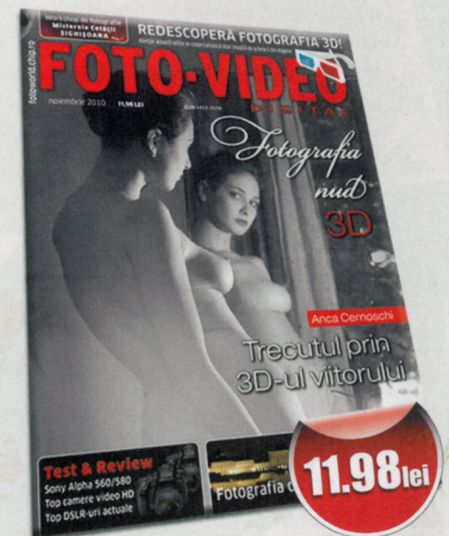
poate partaja aproape orice fel de conexiune la internet. Nu dispune de modem ADSL, însă producătorii au compensat cu integrarea de funcții 3G. Portul USB din spatele router-ului poate fi utilizat și pentru a conecta o gamă foarte variată de modemuri 3G existente. Noi l-am testat cu o serie întreagă de device-uri oferite de operatorii 3G din țară, iar rezultatele au fost cât se poate de satisfăcătoare. În cazul în care mizați pe varianta conectării la portul USB a unui HDD, puteți să-l accesați prin intermediul unui client de FTP. Există și varianta partajării unei multifuncționale de către toate PC-urile din rețea cu condiția să o conectați la același port USB al router-ului.

Și la capitolul securitate Asus RT-N13-U stă foarte bine. Cu ajutorul unui tutorial grafic puteți parcurge în câțiva pași toate opțiunile de siguranță, aplicând tot felul de permisiuni pe partea de firewall, dar și pe partea de criptare a conexiunii wireless. Simplu și la obiect.



Cum să realizezi FOTOGRAFII 3D?

1. Citește ediția de noiembrie a revistei FOTO-VIDEO digital cu ochelari 3D



Un amplu articol cu fotografii 3D care pot fi vizualizate cu ochelarii 3D incluși

2. Folosește dispozitivul pentru realizarea fotografiilor 3D



(pachetul conține și două perechi de ochelari 3D)

3. Comandă la un preț special ochelari 3D (la bucată, la 10 sau 100 de bucăți)



pentru vizualizarea în relief a fotografiilor 3D (imaginilor stereoscopice)

Detalii pe www.chip.ro/shop

Logitech Wireless Gaming Mouse G700

Confort și precizie

Dispozitivele dedicate jucătorilor hardcore sunt în general croite după o rețetă ușor diferită și implică materiale mai dure, putere de procesare mai mare, funcționalități multiple etc. Logitech a decis să gândească altfel problema și a reușit să îmbine foarte elegant utilul cu plăcutul. Noul mouse G700 este rezultatul acestei idei „crețe”. În primul rând, el este etichetat drept un mouse de gaming. Având în vedere modul excepțional în care se mișcă și răspunde la comenzi, din punctul meu de vedere, au mare dreptate. Al doilea lucru pe care cei de la Logitech îl evidențiază este ergonomia.

Stând puțin și analizând situația la rece, încet-încet le dau dreptate și în această privință. G700 are o formă deosebită, gândită pen-

tru mai mult confort. Trebuie să recunosc că mie unul chiar mi-a venit ca o mânășă: dimensiune potrivită, greutate moderată, acces la butoane foarte bun, poziția mâinii pe el incredibilă. Ca să despic totuși puțin firul în patru, am avut ceva „neînțelegeri” cu unele din cele 13 butoane programabile. Mi se pare un număr destul de mare de butoane. Unde te uiți, vezi butoane. Un pic mai căs dacă apuci mouse-ul, riști să apeși din greșeală vreo 2-3 din ele. Adevărul e că sunt complet programabile, dar atunci când atenția îți e îndreptată în altă parte, tragi o sperietură serioasă când simți că apeși pe ce nu trebuie. Mă rog, cu antrenamentul potrivit, intră în rol obișnuința, dar chiar și așa, tot rămân la părerea că sunt prea multe butoane și că unele sunt periculoase de ciudat poziționate.

Dacă am fi avut vreun dubiu până acum, acum știm sigur. Cu acest mouse îți câștigi rapid libertatea de mișcare. De obicei jucătorii experimentați au mici reticente când vine vorba de mouse-uri fără fir. Logitech a pus la punct de ceva timp o tehnologie ce a revoluționat complet conceptul wireless. Regula se aplică și în acest caz, astfel că nu am întâmpinat niciun fel de întârziere sau alte impedimente în



momentul folosirii acestuia.

Rezoluția optică maximă a senzorului laser atinge valoarea de 5700 dpi, dar,

cum bine v-ați obișnuit, poate fi diminuată în trepte mergând pe valorile implicite sau personalizate de fiecare în parte. Alături de setul de acumulatori, Logitech Wireless Gaming Mouse G700 se livrează și cu un cablu USB proprietar, destul de lung ca dimensiune, ce vă poate alimenta mouse-ul și încărcă acumulatorii de la unul din porturile USB ale PC-ului sau notebook-ului. Așadar, dacă aveți nevoie de un mouse solid, dar și ergonomic, Logitech Wireless Gaming Mouse G700 poate fi o alegere foarte bună. PS: Într-un test de laborator s-a demonstrat că butoanele pentru clic stânga și dreapta au rezistat fără probleme la un maraton de peste 8 milioane de clicuri.

Ofertant: Partenerii Logitech, Preț: 425 Lei

Verbatim Desktop Hard Drive 2TB

Enormus vitezomanus

Se pare că din ce în ce mai mulți producători de echipamente IT au început să își facă de cap. Nu mai au pic de compasiune pentru utilizatorul obișnuit. Tot timpul scot pe bandă produse care mai de care mai trăsnește. Uitați-vă la cei de la Verbatim. Nu era destul când ne-au lovit cu soluții de stocare externe de 1 TB, acum au trebuit să lanseze o nouă unitate externă de stocare de 2 TB. Păi ce facem domn'le, chiar așa ne forțați să stocăm din ce în ce mai multe date? Chiar vreți să pozăm și să filmăm tot ce mișcă în jurul nostru? Chiar vreți să salvăm colecții întregi de albume cu melodii sau filme vechi? Chiar așa?

Probabil că așa o fi, însă la o asemenea capacitate, când dorești să transferi câteva zeci de GB pe sau de pe acest HDD extern te cam apucă durerile de cap. Singura interfață cu mediul exterior este cea USB, iar spre fericirea noastră Verbatim a pus la punct una de tip USB 3.0. Știți voi, viteze de aproape 10 ori mai mari, timp de ac-

ces mai mic etc. Cum?

Nu aveți USB 3.0 la calculator? E cam aiurea dintr-un punct de vedere, dar fiind compatibil cu versiunile anterioare, poate funcționa fără probleme chiar și pe o interfață USB 2.0. Cum adică îmbătrâniți lângă PC cât transferați datele? Liniștiți-vă, totul este sub control. Cei de la Verbatim s-au gândit și la problema asta și, pe lângă hard diskul extern și accesoriile necesare, au inclus și un controller USB 3.0 ce se conectează pe unul din sloturile PCIe din calculator. Acesta pune la dispoziție două interfețe USB de tip 3.0 în care puteți conecta orice alt device compatibil cu acest standard.

De obicei, soluțiile de stocare externe sunt utilizate cu precădere și pentru a vă realiza periodic anumite



backup-uri de date importante.

Dacă vreți să o faceți și voi, dar procedura vi se pare complicată, apelați la aplicația Nero BackitUp Essentials ce se găsește preinstalată pe acest HDD. Cu ajutorul ei puteți programa foarte simplu ca anumite fișiere sau chiar partiții întregi să fie salvate automat în mod regulat sau aleatoriu în funcție de preferințele și temerile voastre.

Ofertant: Partenerii Verbatim LG, Preț: 655 Lei

BenQ XL2410T

„Professional Gaming Monitor”

Perioada de sfârșit de an este una dintre cele mai așteptate de către toți copiii, indiferent de vârstă. Printre bucuriile ce vin odată cu aceasta se numără și cadourile... evident după faptă și răsplată. Cei care sunt foarte curioși și ascultători și învață strașnic la școală le dau o sugestie cât se poate de utilă. Scrieți cu litere de-o șchioapă în scrisoarea Moșului modelul BenQ XL2410T. Fiind nou, este posibil să nu fi auzit încă Moșul de el, așa că vă dau câteva detalii. În primul rând, este un monitor de gaming de 23,6 țoli. De ce este de gaming? Pentru că are un timp de răspuns foarte bun, unghiuri mari de vizibilitate și un contrast dinamic de 10 milioane la 1. Și asta nu este tot. Odată cu apariția monitoarelor de tip LCD și mai nou a celor cu LED, valoarea ratei de reimprospătare nu prea a mai fost băgată în seamă. De obicei, în funcție de modele, aceasta atinge o valoare de 50, respectiv 60 Hz. Noul BenQ XL2410T vine din start cu o valoare de 120 de Hz, ceea ce înseamnă o precizie și mai mare. BenQ a inovat și dezvoltat o grămadă de lucruri interesante, mai ales dedicate gamerilor. Totuși există niște limite pe care nu își permit să le treacă. Spun asta pentru că monitorul se comercializează bundle cu un mouse și un gamepad... evident dedicate gamerilor. Acestea sunt realizate de către cei de la Zowie, o companie americană tânără și plină de idei trăsnețe. Mouse pad-ul este realizat dintr-un material plastic ce are o textură deosebită pentru ca fiecare mișcare de mouse, oricât de mică ar fi, să poată fi detectată foarte ușor. Mouse-ul este rezonabil, un model simplist ce-mi dă o senzație de deja vu.

Butonând energic prin meniurile monitorului am

reușit să găsesc niște opțiuni puțin spus interesante. Am zăbovit totuși în zona preset-urilor. Aici am găsit câteva profiluri predefinite ce reglează anumiți parametri ai monitorului în funcție de ceea ce vreți să faceți pe calculator. Trecând peste părțile plictisitoare, ajungem la modul FPS. Acesta este un profil ce reglează contrastul, iluminarea și multe alte detalii, dând senzația că pe ecran sunt vizibile mai ușor mult mai multe detalii. Cei de la BenQ spun că pentru a obține și a perfecționa acest profil au colaborat cu unii dintre cei mai meseriași jucători de Counter-Strike din SUA.

BenQ XL2410T are o conectică bogată, exact ceea ce are nevoie un gamer. Alături de conectorii D-Sub și DVI găsim și un port HDMI numai bun pentru a vă atașa o consolă sau un player video. Tot prin meniuri am descoperit și o funcție de tip Picture in Picture. Zic de tip pentru că se pot vizualiza imagini din două surse independente, însă acestea nu sunt suprapuse, ci sunt afișate una lângă cealaltă. Ea se numește PBP, adică Picture by Picture. Ideea este una foarte bună mai ales că, având un ecran format 16:9, pot fi afișate în același timp imagini din două surse diferite chiar și în format 4:3.

Monitorul BenQ XL2410T are o greutate mai mare decât ați crede, însă asta se datorează și piciorului pivotant cu care se livrează. Cu ajutorul acestuia puteți regla înclinarea ecranului, dar și înălțimea lui față de suportul pe care este așezat. Totul pentru un plus de confort.

Ofertant: Partenerii BenQ, Preț: 1749 Lei



BogdanS

PC-Practic

practic... mai ușor nu se poate!



Citește biografia completă a internetului!

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online
revista pe

www.chip.ro/librarie

Titlu: Peregrinările lui Tuf

Autor: George R.R. Martin

Haviland Tuf este un neguțător interstelar cinstit, dar de mică anvergură. El gasește, din întâmplare, o navă de germinare, veche de secole și lungă de câteva mile, care aparținuse Corpului Pamântean al Inginerilor Ecologici, o organizație cândva foarte puternică. Pe navă - folosită inițial ca armă ucigătoare - sunt păstrate secretele unei științe uitate între timp, iar instalațiile sale funcționează suficient de bine pentru a crea, modifica genetic sau clona orice plantă sau animal dintr-un fond de miliarde de specii, unele binefăcătoare, altele distructive.

Execentricul, dar moralul Tuf se transformă în inginer ecologic și folosește comorile navei sale pentru a rezolva problemele ce chinuie coloniile omenești îndepărtate - de la foamete la șerpi de mare...

George R.R. Martin s-a născut în 1948 la New Jersey și a absolvit jurnalismul cu summa cum laude la Northwestern University, Illinois.

În anii '70 George R.R. Martin a scris o serie de nuvele, printre care și Regii nisipurilor (1979), pentru care i-au fost decernate Premiile Hugo și Nebula, apoi a continuat cu romane SF, fantasy și horror.

În anii '80 a fost producător și scenarist în televiziune, editor al seriei Twilight Zone la CBS Television și producător al filmului Beauty and the Beast. Nuvela Zburătorii Noapții, care dă și titlul volumului publicat în anul 1985, a fost ecranizată.

Peregrinările lui Tuf este titlul dat unei colecții de povești science fiction deosebit de interesante, ce jonglează cu problemele și relațiile dintre umanitate și tehnologia pe care a creat-o, din care nu lipsesc personaje și întâmplări fascinante. În același timp, G.R.R. Martin studiază cu precauție problemele creșterii necontrolate a populației, dincolo de limite, și explorează



ză consecințele ce apar atunci când un singur om capătă puterea supremă.

„O meditație comică, și în același timp sumbră, despre ecologie și puterea absolută.”

Science Fiction Chronicle

CÂȘTIGĂTORII LUNII OCTOMBRIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția septembrie 2010, ce a avut ca premii **cinci romane Regii nisipurilor de George R.R. Martin**, sunt următorii: **Macovei Dan** din Timișoara, **Popescu Daniel** din Giurgiu, **Petrea Vlad** din Blaj, **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca și **Bărbulescu Mihaela** din București.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



REȚEAUA DE SOCIALIZARE

De câteva săptămâni urmăresc încordat și încântat un serial care-mi deschide ochii asupra complicațiilor, tertipurilor, înțelegerilor, pasiunii, muncii, și așa putea continua la nesfârșit, apărute în aripa de vest a Casei Albe. Inițial am fost reticent la adresa seriei din cauza subiectului, îmi era frică de o glorificare, de o expunere dulceagă sau de o superficialitate tipică filmelor americane. Greșit. Totul e dur și greu, personajele sunt deștepte și complicate, dezbaterile sunt la ele acasă, problemele sunt întoarse pe toate părțile: droguri, poluare, sănătate, educație, arme, arhicunoscuta libertate în exprimare, separarea puterilor în stat, terorism, spionaj, petrol, război, campanii electorale, fraudă, și așa putea continua la nesfârșit, totul, absolut totul e discutat cu o rapiditate și o claritate dezarmantă. Filmul m-a



câștigat în momentul în care am realizat că nu se joacă, nimic nu îți este explicat, ori prinzi din zbor ori nu e pentru tine, iar 90% din soluțiile găsite sau dorite, deși majoritatea bine intenționate, sunt de fapt imposibil de pus în practică. O simplă secvență, de neuitat, în care președintele intră într-o biserică, fumează, îl injură pe Dumnezeu și-i reproșează că deși a dat tot ce a avut el mai bun timp de doi ani de zile, lumea e mai cu curu-n sus decât la început, caracterizează cât se poate de bine seriozitatea acestui film.

De ce vă povestesc despre West Wing? Pentru că producătorul și scenaristul seriei de mai sus este același care a scris și (scenariul pentru) The Social Network. Sincer, după ce am văzut două serii din WW, am impresia că TSN a fost o simplă joacă pentru acest om. O joacă însă de care nu și-a bătut joc. Rețeaua de socializare spune povestea lui Mark Zuckerberg, geniul din spatele fenomenului numit Facebook. La fel ca și cu serialul de mai sus, prima mea reacție la aflarea subiectului a fost una de repulsie. Urăsc Facebook, deși nu mi-a făcut nimic. O repulsie însă care a lăsat loc interesului imediat ce m-am cufundat în discuțiile interminabile dezvoltate. Aaron Sorkin, împreună cu regizorul David Fincher (Strania poveste a lui Benjamin Button, Fight Club, The Game, Se7en), a reușit să facă și aici din rahat bici și mi-a câștigat respectul pentru totdeauna. Duceți-vă și vedeți acest film dacă vă plac dialogurile interesante, dar mai ales dacă vreți să învățați câte ceva despre omul din cauza căruia astăzi toată lumea e prietenă cu toată lumea. Și Farmville.

ncv

<http://www.guitarhabits.com/10-essentials-on-guitar-improvisation/>

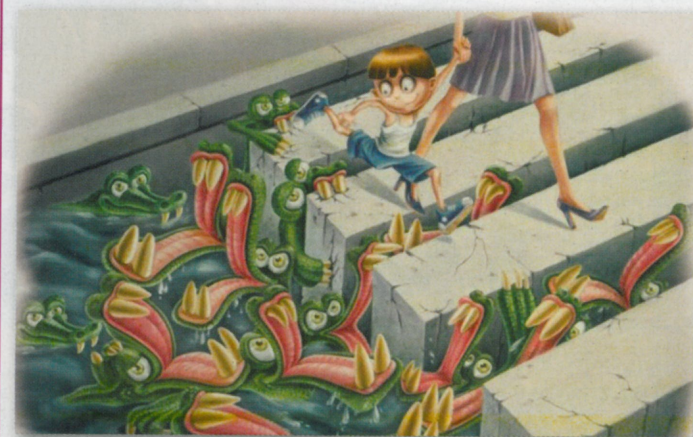
10-essentials-on-guitar-improvisation/

Pentru cei care acum se apucă de cântat la chitară, nu am decât un singur gând. Băgați mare, căci gagici o să pice cu ghiotura. Este valabil chiar și pentru fete! Oricum, articolul din titlu vă oferă o mică descriere despre cum să deveniți buni chitariști de improvizație. Singura sa problemă este că folosește sistemul american de notare. Niciodată nu am înțeles de ce trebuie să fie americanii mai cu moț...



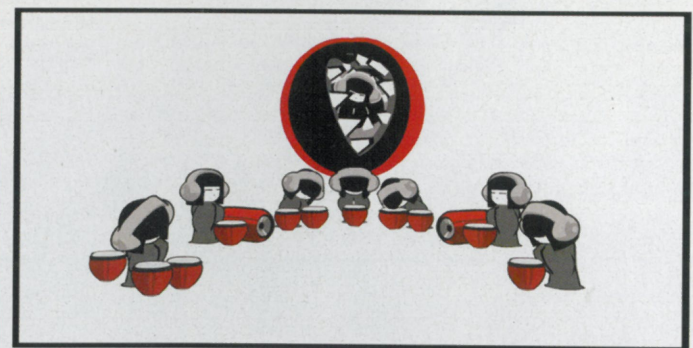
http://friqt.com/worldchil.html

Cum vede un copil lumea? Mai frumos ca noi, în orice caz.



http://www.albinoblacksheep.com/flash/drum

Când ești artist adevărat, nimic nu-ți stă în cale și poți face tot ce îți trece prin minte.



http://vimeo.com/moogaloop.swf?clip_id=8332956

Parkour? PARKOUR?! Doar un altfel de parkour...



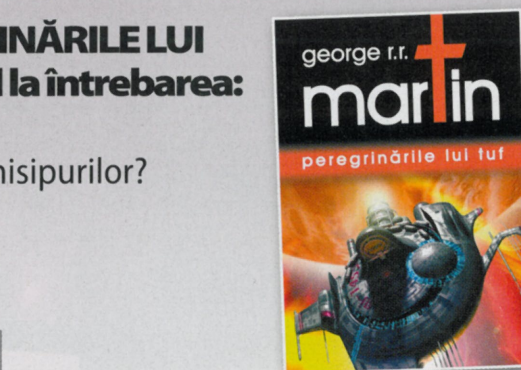
Câștigă unul din cele cinci cărți PEREGRINĂRILE LUI TUF de George R.R. Martin răspunzând la întrebarea:

În ce an a scris George R.R. Martin nuvela Regii nisipurilor?

- ▶ 1960
- ▶ 1979
- ▶ 2003



| | | | | |
|----------------------|--------|-----|-------|-----|
| Nume, prenume | | | | |
| Cod numeric personal | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Localitate | | | | |
| Cod Postal | | | Judet | |
| Telefon | e-mail | | | |



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 ianuarie 2011. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna februarie 2011 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

mini INTERVIU

ȘI BOBO SE JOACĂ, NU-I AȘA?

Dialog cu Bogdan Ciudoiu, ceasul deșteptător de la Radio 21, despre jocuri

LEVEL: Care este genul tău favorit și de ce?

Bobo: Îmi plac foarte mult jocurile de strategie, deși, ce-i drept, nu am mai avut timp, în ultima vreme, să mă joc.

LEVEL: Ce joc butonezi acum și ce părere ai despre el?

Bobo: Butonez, din când în când, controllerele de la PlayStation 3, atunci când adun gașca de prieteni la un campionat de Fifa 11.

LEVEL: Care este cel mai bun joc din toate timpurile, în viziunea ta?

Bobo: Nu există așa ceva. Sunt foarte multe jocuri excelente la categorii diferite. Spre exemplu, la sport aș spune Fifa 11. La simulatoare,

The Sims 3, iar la strategie - StarCraft II.

LEVEL: Sexul în jocuri. E prea mult sau prea puțin?

Bobo: Nu fac parte din categoria de oameni care vor sex și în jocuri. De fapt, dacă stau bine să mă gândesc, nu prea am întâlnit jocuri de PC care să includă sex. But what do I know?

LEVEL: Dacă ar fi să faci tu un joc, cum ar trebui să fie?

Bobo: Îi las pe alții să facă jocuri, nu de alta, dar ce-mi place cel mai mult la un joc... să mă surprindă. Deci, dacă l-aș face eu, n-ar mai fi fun pentru mine.

Bobo îți spune „Bine Dimineața” în fiecare zi de la 7 la 10, la Radio 21 alături de Paul și Ioana.

NOU

ABONEAZĂ-TE acum SIMPLU și RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul

7555

și ești abonat pe

3 luni

la una din revistele:
CHIP CD / Foto Video / PC-Practic
Preț: 6 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul

7441

și ești abonat pe

6 luni

la una din revistele:
CHIP CD / Foto Video / PC-Practic
Preț: 10 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.

SMS-ul trebuie să conțină numai cuvântul **ABO**.

După primirea SMS-ului, vei fi contactat de către un reprezentant al editurii la numărul de telefon de pe care a fost trimis SMS-ul, pentru a specifica revista la care dorești abonamentul, ediția de la care acesta trebuie să înceapă și adresa la care vei primi revistele.

Detalii pe: www.chip.ro/sms

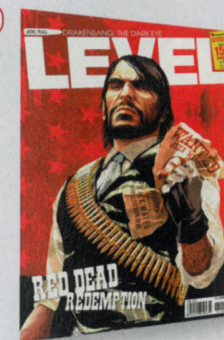
Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul

7666

și ești abonat pe

3 luni

la una din revistele:
CHIP DVD / LEVEL
Preț: 9 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul

7443

și ești abonat pe

6 luni

la una din revistele:
CHIP DVD / LEVEL
Preț: 15,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista

www.chip.ro/librarie

LEVEL

economisești
34%
față de prețul
de copertă

Abonament „START”

| Revista | Doresc abonamentul să înceapă cu luna: | Număr abonamente comandate | Preț unitar abonament | Total (nr. abonamente x preț unitar abonament) |
|-------------------------|--|----------------------------|-----------------------|--|
| CHIP cu CD | 6 apariții | | 49,00 lei | |
| CHIP cu CD | 12 apariții | | 89,00 lei | |
| CHIP cu DVD | 6 apariții | | 60,00 lei | |
| CHIP cu DVD | 12 apariții | | 112,50 lei | |
| LEVEL | 6 apariții | | 69,00 lei | |
| LEVEL | 12 apariții | | 119,00 lei | |
| PC PRACTIC | 6 apariții | | 39,00 lei | |
| PC PRACTIC | 12 apariții | | 75,00 lei | |
| FOTO VIDEO Digital | 6 apariții | | 49,00 lei | |
| FOTO VIDEO Digital | 12 apariții | | 95,00 lei | |
| Total general de plată: | | | | |

Completăți online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat postal) pe e-mail la adresa abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poșta la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:

- plata online prin card de credit (mai multe detalii pe <http://www.chip.ro>)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 0805 VO56 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brașov
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXXX000746 deschis la Trezoreria Brașov
- mandat postal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I. _____

Nume, prenume _____

Vârstă _____ Ocupație _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____

Localitate _____

Cod Poștal _____ Județ _____

Telefon _____ e-mail _____

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonat, cu codul _____ Semnătura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneti de următoarele drepturi: de informare; de acces; de intervenție; de opoziție; de a nu fi supus unei decizii individuale; de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDPC sub numărul 4702.

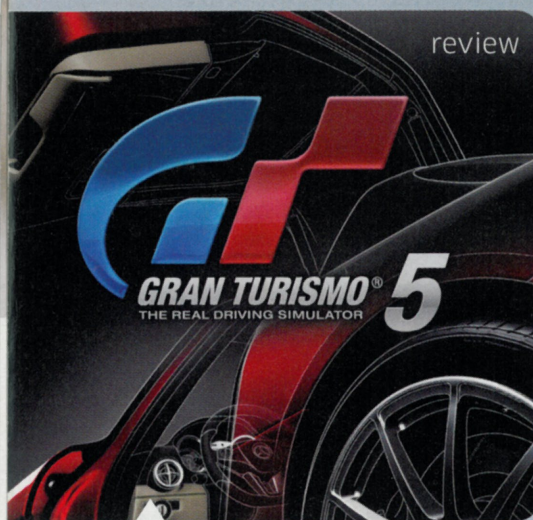
ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD



review

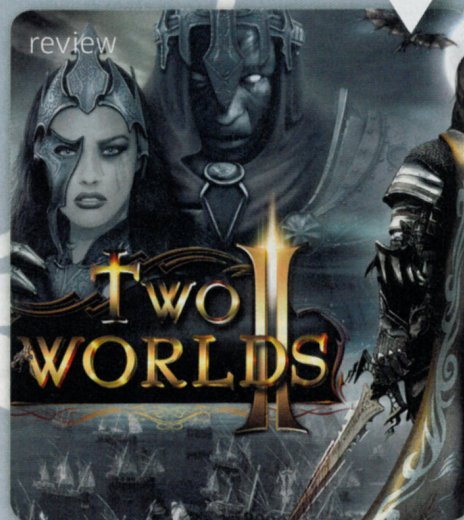
Frăția asasinilor contraatacă, iar tu ești unul dintre ei.

Pentru că nu le-a ajuns o singură lume.



review

A fi sau a nu fi cel mai bun simulator de curse auto.



review



TOMBOLA IERNII

Pregătiți-vă, că dăm cu premii!

*Cu titlu informativ

DVD

12,98 lei
decembrie 2010

20 de ani de WWW

Viața este de neconceput fără internet

CHIP

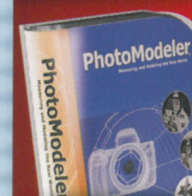
GO DIGITAL

12 / 2010 www.chip.ro

Câștigătorii
concursului
"CHIP 200"

**Cadouri
de Crăciun**

Idei pentru cele mai potrivite daruri
de sărbători. Numai din IT!



TEST

Home cinema

Proiectoare pentru acasă.
Suma limită: 3100 de lei

Upgrade GRATUIT!

Un Windows mai rapid cu utilitare originale



Parole puternice

10 trucuri pentru
o parolă imposibil de spart

În luna decembrie veți putea citi:

10 adevăruri despre parole

Sunt nesuferite și de multe ori nesigure.
Și, adesea, parolele se uită. CHIP vă dă o mână de ajutor!

TEST: proiectoare

sub 3000 de lei

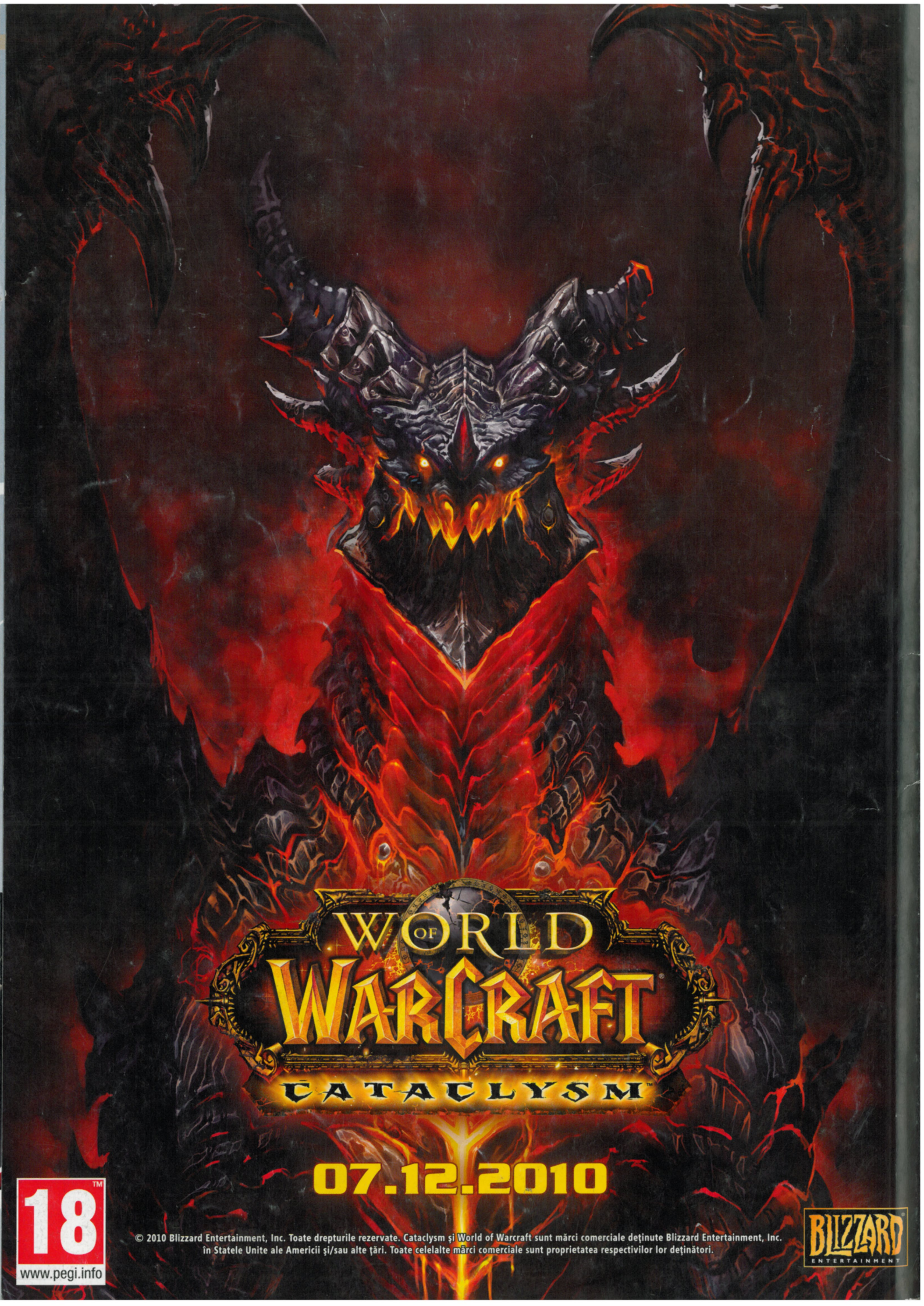
Nimic nu se compară cu o
proiecție de calitate!

Ce alegem de Crăciun?

Cadouri utile, frumoase și, mai ales, IT!
Sfaturi de cumpărare în funcție de banii
de care dispuneți.

**Programele
hackerilor**

Aplicații care pot face
mult bine sau... mult rău,
în funcție de intențiile
celui care le folosește.



WORLD WARCRAFT CATAclysm

07.12.2010

18
www.pegi.info

© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Cataclysm și World of Warcraft sunt mărci comerciale deținute de Blizzard Entertainment, Inc. în Statele Unite ale Americii și/sau alte țări. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.

BLIZZARD
ENTERTAINMENT